SIM CITY 2000™

DER ULTIMATIVE STÄDTE - SIMULATOR

VERWENDER-
HANDBUCH

MAXIS

BENUTZERHANDBUCH

von Michael Bremer

Eigentlich wäre ich viel lieber in Philadelphia.

- W.C. Fields (1879-1946)

SIM CITY 2000

MAXIS
18/20 St John Street
London EC1M 4AY
Tel: 071 - 490 2333
Fax: 071 - 490 2177

Software Copyright 1993 Sim-Business, Will Wright und Fred Haslam.
Alle Rechte weltweit vorbehalten.
Handbuch Copyright 1993 Sim-Business.
Alle Rechte weltweit vorbehalten. Dieses Handbuch darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung von Sim-Business weder ganz noch teilweise kopiert, reproduziert, übersetzt, auf ein elektronisches Medium oder in maschinenlesbare Form übertragen werden.

Maxis Software-Lizenzvereinbarung

FÜR DIE BEILIEGENDEN SOFTWAREPROGRAMME ERTEILT MAXIS DEN KUNDEN DIE GENEHMIGUNG ZUR NUTZUNG AUF EINEM EINZIGEN COMPUTERSYSTEM GEMÄSS FOLGENDEN BEDINGUNGEN:

Lizenz

Sie sind berechtigt, die beiliegenden Programme auf einem Einzelcomputer zu benutzen. Die elektronische Übertragung der Programme von einem Computer auf einen anderen über ein Netzwerk ist untersagt. Die Weitergabe von Kopien des Programmes oder der Dokumentation an Dritte ist untersagt. Sie dürfen zu Sicherungszwecken eine (1) Kopie des Programmes anfertigen. Installieren Sie das Programm auf einer Festplatte oder einem anderen Massenspeichergerät, ist es Ihnen außerdem gestattet, eine Kopie des installierten Programmes anzufertigen, jedoch ausschließlich zur und als Teil einer Archivierung. Die Übertragung der Software von einem Computer auf einen anderen ist nur dann gestattet, wenn diese Übertragung auf Dauer erfolgt und alle Kopien der Software auf dem ursprünglichen Computer dauerhaft entfernt werden. PROGRAMME ODER DOKUMENTATION ODER KOPIEN DERSELBEN DÜRFEN AUSSERHALB DER IN DIESER VEREINBARUNG FESTGELEGTEN BEDINGUNGEN WEDER KOPIERT, MODIFIZIERT, AN ANDERE LIZENZIERT, VERMIETET, GELEAST, ÜBEREIGNET, ÜBERSETZT ODER ÜBERTRAGEN WERDEN. DIE SOFTWARE ODER EINE KOPIE, MODIFIKATION ODER EIN ZUSAMMENGEFÜHRTER TEIL DERSELBEN DARF WEDER GANZ NOCH TEILWEISE IN IRGENDEINE PROGRAMMIERSPRACHE ODER IRGENDEIN FORMAT ÜBERTRAGEN, DEKOMPILIERT ODER ENTASSEMBLIERT WERDEN.

Beschränkte Garantie

DIESE PROGRAMME WERDEN IM "ISTZUSTAND" UND OHNE IRGENDWELCHE AUSDRÜCKLICHEN ODER IMPLIZIERTEN GARANTIEN ZUR VERFÜGUNG GESTELLT, DARUNTER, JEDOCH OHNE BESCHRÄNKUNG AUF, IMPLIZIERTE GARANTIEN BEZÜGLICH MARKTGÄNGIGKEIT UND TAUGLICHKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS GESAMTE RISIKO FÜR DIE AUSFÜHRUNG DER PROGRAMME UND DAS ERGEBNIS DIESER AUSFÜHRUNG LIEGT BEIM KÄUFER. MAXIS GARANTIERT WEDER, DASS DIE IN DIESEN PROGRAMMEN ENTHALTENEN FUNKTIONEN IHREN ANFORDERUNGEN ENTSPRECHEN, NOCH DASS DIE PROGRAMME UNTERBRECHUNGS- ODER FEHLERFREI ABLAUFEN. Der einzige und ausschließliche Rechtsbehelf des Käufers oder Benutzers dieser Software und der sie begleitenden Dokumentation besteht in der Rückerstattung des bezahlten Preises oder dem Ersatz des Produktes im Ermessen von Maxis.

Nur dem ursprünglichen Käufer gegenüber übernimmt Maxis die Garantie für den magnetischen Datenträger, auf dem dieses Softwareprodukt zur Verfügung gestellt wird. Maxis garantiert für den Zeitraum von neunzig Tagen ab dem Kaufdatum, daß der Datenträger bei normaler Nutzung frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte eine Diskette während dieses Zeitraums von neunzig Tagen einen Fehler aufweisen, kann sie zum kostenlosen Austausch an Maxis zurückgesandt werden. Die Garantiezeit für den Datenträger verlängert sich bei Erhalt der Registrierkarte automatisch.

Windows, Windows 3, Microsoft und Microsoft Windows sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation.
IBM ist ein eingetragenes Warenzeichen der International Business Machines, Inc.
Macintosh und Apple sind eingetragene Warenzeichen der Apple Computer, Inc.
Maxis und SimCity sind eingetragene Warenzeichen von Sim-Business. SimCity 2000 ist ein Warenzeichen von Sim-Business.

Jede Ähnlichkeit mit realen Tatbeständen, lebenden oder juristischen Personen, mit Körperschaften, Gesellschaften, Organisationen oder Hierarchien ist rein zufällig.

Credits

Programm
Design: Fred Haslam und Will Wright
Macintosh-Programmierung: Fred Haslam, Will Wright, Justin McCormick, Mick Foley
IBM-Programmierung: Jon Ross, Daniel Browning, James Turner
Windows-Programmierung: James Turner, Jon Ross
Produzent: Don Walters
Grafikdirektor: Jenny Martin
Computergrafik: Suzie Greene (Chefgrafikerin), Bonnie Borucki, Kelli Pearson, Eben Sorkin
Musik: Sue Kasper, Brian Conrad, Justin McCormick
Sound-Treiber: Halestorm, Inc.
Toneffekte: Maxis Sample Heds, Halestorm, Inc.
Technischer Direktor: Brian Conrad
Zeitungsartikel: Debra Larson, Chris Weiss
Technische Assistenten: Bruce Joffe (GIS-Beratung), Craig Christenson (National Renewable Energy Laboratory), Ray Gatchalian (Feuerwehr der Stadt Oakland), Diane L. Zahm (Polizeibehörde des Staates Florida)

Handbuch
Autor: Michael Bremer
Lektoren: Debra Larson, Tom Bentley
Design: Vera Jaye, Kristine Brogno
Layout: David Caggiano
Beiträge zur Dokumentation: Fred Haslam, Will Wright, Don Walters, Kathleen Robinson
Spezielle grafische Beiträge: John "Bean" Hastings, Richard E. Bartlett, AIA, Margo Lockwood, Larry Wilson, David Caggiano, Tom Bentley, Barbara Pollak, Emily Friedman, Keith Ferrell, James Hewes, Joey Holliday, William Holliday

Verpackung
Design: Jamie Davison Design, Inc.
Illustration: David Schleinkofer

Das Maxis Support-Team
Haupttester: Chris Weiss (Macintosh), Alan Barton (DOS)
QS: Alan Barton (Leiter), Manny Granillo, Chris Weiss, Roger Johnsen, Don Horat
Technische Unterstützung: Carter Lipscomb (Manager), Kevin O'Hare, Peter Alau, Chris Blackwell, Kirk Lesser
Betatest: Robert McNamara, Steve Perrin und das gesamte Personal bei Maxis
Produktmanager: Larry Lee
Öffentlichkeitsarbeit: Lois Tilles und Sally Vandershaf
Fertigung: Val Garcia, Kim Vincent, Gina Martinez

Übersetzung
Deutsche Übersetzung: Johannes Beilharz, Rocky Mountain Translators, Inc.
Bearbeitung: Brigitte Burkert-Hinojos, Rocky Mountain Translators, Inc.

Dank
Jeff Braun, Joe Scirica, Jim Siefert, Bob Derber, Sam Poole, Robin Harper, Michael Perry, Cassidy, Joell Jones, die restlichen Maxoiden, die dieses Projekt ermöglicht haben, und 'Die ganz verruchte Freundin'

Inhalt

EINFÜHRUNG 1
ÜBER DIESES HANDBUCH 3
VON SIMCITY ZU SIMCITY 2000 4
EINFÜHRUNG 4

TUTORIAL 5
INSTALLATION 7
TUTORIAL 1 - GRUNDLAGEN 10
TUTORIAL 2 - LANDSCHAFTSUMGESTALTUNG 25
TUTORIAL 3 - WIETERFÜHRENDE FUNKTIONEN 33

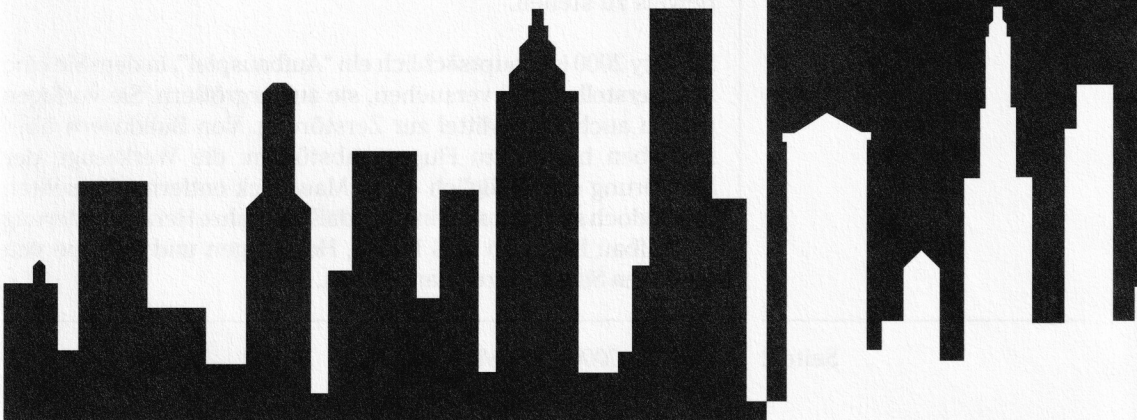
REFERENZ 45
GRUNDLAGEN 46
MENÜS 50
Menü “Datei” 50
Menü “Optionen” 51
Menü “Katastrophen” 52
Menü “Fenster” 53
Menü “Zeitung” 54
FENSTER 55
Stadtfenster 55
Kartenfenster 78
Das Budgetfenster 81
Verordnungsfenster 89
Bevölkerungsfenster 92
Industriefenster 93
Diagrammfenster 94
Nachbarnfenster 96
DAS INNENLEBEN DER SIMULATION 97
STRATEGIEN 119

GALLERIE 125
ANHANG: VON SIMCITY NACH SIMCITY 2000 136
LITERATURVERZEICHNIS 139
INDEX 140

EINFÜHRUNG

Heute nach der idealen Stadt zu suchen hat keinen Sinn. Jede Stadt ist anders. Jede hat ihren besonderen Charakter, ihre eigenen Probleme und Lebensmuster. Diese Eigenschaften werden sich ändern, solange die Stadt existiert. Daher ist die Suche nach der idealen Stadt nicht nur eine Zeitverschwendung, sondern kann außerdem sehr nachteilig sein. Genau genommen ist der Gedanke selbst überholt; so etwas gibt es einfach nicht.

- Steen Eiler Rasmussen (1898-)



Einführung

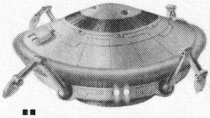
Willkommen in SimCity 2000.

SimCity 2000 macht Sie zum Planer, Ingenieur und Bürgermeister einer unbegrenzten Zahl von Städten. Sie können irgendeine der als Szenarium mitgelieferten Städte übernehmen und regieren oder eigene Städte vom ersten Spatenstich an aufbauen.

Sie sind der Chef. Sie können kleine, ländliche Gemeinden oder riesige, geschäftige Metropolen aufbauen. Während Sie Ihre Städte entwerfen und aufbauen, werden diese von Sims - simulierten Einwohnern - bevölkert. Die Sims bauen Häuser und Läden, schaffen Arbeitsplätze, gründen Familien, laden Freunde ein. Ist Ihre Stadt attraktiv, wächst die Bevölkerung. Ist sie es nicht, ziehen die Sims weg. Und seien Sie sicher, daß Sie die Meinung der Bevölkerung über sich und Ihre Politik zu hören bekommen.

Eine der größten Herausforderungen von SimCity 2000 ist es, eine Großstadt zu verwalten, ohne die Lebensqualität der Einwohner zu opfern, ohne durch die Instandhaltung einer kostspieligen Infrastruktur bankrott zu gehen und ohne die Steuern so stark anzuheben, daß sich Handel und Industrie anderswo niederlassen. In SimCity 2000 sehen Sie sich den Problemen gegenübergestellt, die alle Bürgermeister auf der ganzen Welt zu bewältigen haben. Wir alle behaupten gelegentlich, wir könnten die Sache besser machen als unsere gewählten Vertreter - hier haben Sie Gelegenheit, dies unter Beweis zu stellen.

SimCity 2000 ist hauptsächlich ein "Aufbauspiel", in dem Sie eine Stadt erstellen und versuchen, sie zu vergrößern. Sie verfügen jedoch auch über Mittel zur Zerstörung. Von Bulldozern über Erdbeben bis hin zu Flugzeugabstürzen: die Werkzeuge der Zerstörung sind lediglich einen Mausklick entfernt. Sie sollten sich jedoch stets daran erinnern, daß die wahre Herausforderung im Aufbau liegt und daß Leben, Hoffnungen und Träume von Millionen Sims in Ihrer Hand liegen.



Über dieses Handbuch

Dieses Handbuch ist in vier Hauptabschnitte unterteilt:

Die **Einführung** heißt Sie in SimCity 2000 willkommen, gibt einige Erklärungen zum Handbuch im allgemeinen sowie kurze Hinweise zur Installation auf Ihrem Computer und zum Starten des Spiels.

Die **Tutorials** sind Kurzführungen zu verschiedenen Aspekten des Städtebaus in SimCity 2000.

Der Abschnitt **Referenz** enthält detaillierte Beschreibungen aller Fenster, Schaltflächen, Eigenschaften und Funktionen von SimCity 2000 sowie Erklärungen zu den hinter den Kulissen ablaufenden Simulationsvorgängen.

Der Abschnitt **Galerie** enthält Beiträge verschiedener Personen mit unterschiedlichen Ansichten, Gefühlen, Interpretationen und Voraussagen zu wirklich vorhandenen Städten der Welt in Worten und Bildern. Einige dieser Beiträge finden Sie im hinteren Teil des Handbuches, andere sind über den restlichen Teil des Buches verstreut.

Für Spieler, die bereits mit einer früheren Version von SimCity vertraut sind, gibt es einen **Anhang** mit Auflistungen der neuen Funktionen von SimCity 2000 und der Unterschiede zu älteren Versionen.

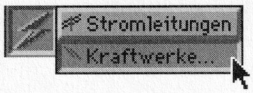
Außerdem beinhaltet SimCity 2000 ein auf Ihren Rechnertyp zugeschnittenes Addendum, das Programminstallation und -start sowie besondere rechnerspezifische Eigenschaften und Funktionen von SimCity 2000 behandelt.

Von SimCity zu SimCity 2000

Falls Sie bereits eine frühere Version von SimCity kennen, sollte Ihnen der Umstieg auf SimCity 2000 keinerlei Schwierigkeiten machen. Falls Sie SimCity nie zuvor gespielt haben, überspringen Sie einfach den Rest dieses Abschnitts, da die in ihm enthaltenen Informationen für Sie nicht relevant sind.

Seit den früheren Versionen des Spiels haben sich einige Hauptfunktionen geändert, und einige Werkzeuge befinden sich nun an anderer Stelle. Daher ist es möglich, daß Sie nach verschiedenen Dingen etwas suchen müssen. Eine Zusammenfassung aller Änderungen und Unterschiede zwischen den Programmen finden Sie im Anhang. Um Ihnen jedoch den Start zu erleichtern, finden Sie hier die drei Fragen, die am häufigsten von den Benutzern von SimCity gestellt wurden, denen wir SimCity 2000 vorsetzten:

- **Wo zum Teufel sind die Kraftwerke?**



Sie befinden sich in einem Untermenü der Schaltfläche "Elektrizität". Wählen Sie in diesem Untermenü "Kraftwerk...", und Sie bekommen, je nach fiktivem Datum, zwischen drei und neun verschiedene Kraftwerke zur Auswahl.

- **Ich klicke und klicke, und das verdammte Ding will und will keine Gebiete absetzen!**

Anstelle der Gebiete mit fester Fläche älterer Versionen, die einfach abgesetzt wurden, ermöglicht SimCity 2000 die Definition beliebiger quadratischer oder rechteckiger Gebiete durch Klicken und Ziehen der Maus über die gewünschte Fläche. Sie können Gebiete über Straßen und Bahnlinien hinweg definieren und Straßen und Bahnlinien in Gebieten verlegen. Auch Flugplätze und Seehäfen werden übrigens auf dieselbe Art und Weise plaziert.

- **Was ist denn diese Wasserversorgung?**

Wir haben ein Wasser- und Abwassersystem zum Spiel hinzugefügt, das Pumpen, Leitungen, Kläranlagen, Wassertürme und Entsalzungsanlagen beinhaltet. Bei der Gründung einer neuen Stadt brauchen Sie sich zunächst nicht um die Wasserversorgung kümmern, doch werden Sie eine brauchen, um höhere Bevölkerungsdichten zu erreichen.

Einführung

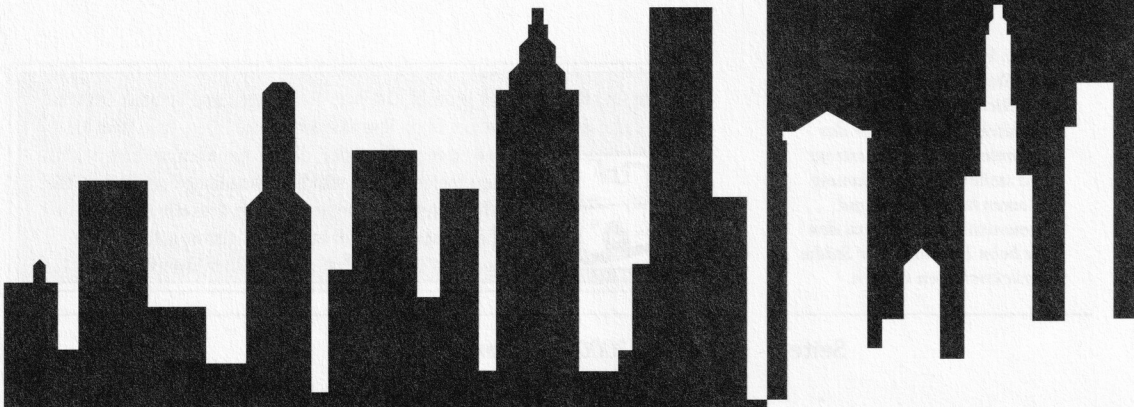
SimCity 2000 muß erst auf einer Festplatte installiert werden, bevor es gestartet und gespielt werden kann. Vollständige Anweisungen zur Installation von SimCity 2000 auf Ihrer Festplatte und zum Programmstart finden Sie im computerspezifischen Addendum.

Wenn das Spiel erst einmal installiert ist und abläuft, können Sie sofort anfangen zu spielen. Falls Sie ein bißchen Hilfe und eine kurze Einführung zu den Hauptmerkmalen und -funktionen des Spiels benötigen, können Sie die Tutorials durcharbeiten.

TUTORIAL

Die Experten sind sich einig, daß unsere Großstädte unregierbar geworden sind. Aber was wissen schon die Experten?
Newsweek, 5. April 1971

- Richard J. Daley (Bürgermeister von Chicago) (1902-1976)



Tutorials

Gratulationen! Als Besitzer von SimCity 2000 werden Sie hiermit zum Bürgermeister einer Million Städte und Herr über eine Milliarde simulierter Bürger (die Sims) ernannt. Das Spiel ist hart, aber jemand muß es spielen.

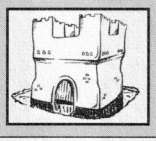
Diese Tutorials sollen Sie in möglichst kurzer Zeit auf Ihr neues Amt vorbereiten.

Insgesamt sind drei Tutorials vorhanden, die Sie in drei kurzen Sitzungen durcharbeiten können, um sich danach der wichtigen Aufgabe des Aufbaus und der Regierung Ihrer Städte widmen zu können. Das erste Tutorial gibt einen allgemeinen Überblick über die grundlegenden Merkmale von SimCity 2000, der Ihnen das Anlegen einer neuen Stadt und Weitermachen in eigener Regie ermöglicht. Das zweite Tutorial konzentriert sich auf die Erstellung und Änderung des Stadtgeländes sowohl vor wie nach Beginn des Aufbaus einer Stadt. Das dritte Tutorial führt Ihnen einige der anspruchsvolleren Funktionen im Detail vor.

Wir schlagen Ihnen vor, das erste Tutorial kurz durchzuarbeiten und dann einige Zeit ohne Anleitung zu spielen, um zu sehen, was dabei herauskommt. Im Prinzip können Sie alles andere selbst herausfinden, ohne je einen Blick in die beiden anderen Tutorials zu werfen, doch sind sie selbstverständlich jederzeit da, falls Sie einmal nicht weiterwissen.

Diese Vignetten über Städte und Stadtplanung stammen von Richard Bartlett, AIA, Architekt. Sie sind über das gesamte Handbuch verstreut und stellen die Stadtplanung in einen historischen und humanistischen Kontext, den Sie beim Entwurf Ihrer Städte berücksichtigen können.

Städte sind für Menschen gedacht: Ort ihrer Hoffnungen und Träume, Ort von Arbeit und Spiel, Heimat und Heim ihrer Kinder. Städte leben. Jede Stadt hat



ihren eigenen Charakter, der sie von allen anderen Städten unterscheidet und in ständiger Wandlung begriffen ist. Die Stadt, ein lebender Organismus, an dem alle Einwohner kollektiv beteiligt sind, ist alles mögliche, insbesondere jedoch ein Tummelplatz menschlicher Eigenschaften. I

Installation

Bevor Sie sich in die Tutorials vertiefen, sollten Sie sich einen Augenblick Zeit nehmen, um sich mit den Funktionen vertraut zu machen, die den Aufenthalt in SimCity 2000 angenehm gestalten.

Maus und Tastatur

SimCity 2000 erfordert eine Maus. Zur Steuerung des Spiels müssen Sie mit folgenden Bedienungsweisen der Maus vertraut sein:

- Klicken - Führen Sie den Cursor zu einem Objekt, und drücken Sie kurz die linke (bzw. einzige) Maustaste.
- Doppelklicken - Führen Sie den Cursor zu einem Objekt, und drücken Sie die linke (bzw. einzige) Maustaste zweimal kurz hintereinander.
- Klicken und ziehen - Führen Sie den Cursor zu einem Objekt, drücken Sie die linke (bzw. einzige) Maustaste und halten Sie sie gedrückt. Bewegen Sie dann die Maus, um das betreffende Objekt zu verschieben. Lassen Sie die Maustaste los, um das Objekt loszulassen.

Falls keine andere Angabe gemacht wird, beziehen sich "Klicken", "Doppelklicken" und "Klicken und ziehen" in diesem Handbuch stets auf die linke (bzw. einzige) Maustaste.

Die Anweisung "Klicken + Shift" bedeutet, daß Sie beim Klicken mit der Maustaste eine der beiden Umschalttasten gedrückt halten.

Die Anweisung "Klicken + Option/Strg" hat folgende Bedeutung:

- Auf einem Macintosh halten Sie beim Klicken die Optionstaste gedrückt.
- Auf einem PC (DOS oder Windows) halten Sie beim Klicken die Strg-Taste gedrückt.

Anweisungen und Erklärungen

Wenn Sie in diesen Tutorials einen Text sehen, der aussieht wie der Text im nächsten Absatz, handelt es sich um eine Erklärung oder Erläuterung.

Wenn Sie einen Text sehen, der so aussieht, handelt es sich um eine Anweisung, die Sie ausführen sollten.

Wenn Sie einen Text sehen, der so aussieht, handelt es sich um einen Hinweis, eine Warnung oder eine andere wichtige Mitteilung.

Woraus besteht eine (Sim)City?

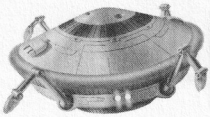
Um Sie auf den Bau einer Stadt im Rest dieses Tutorials vorzubereiten, wird hier erklärt, woraus genau eine Stadt in SimCity 2000 besteht.

SimCity bietet zwar viele Komplexitätsebenen, zahlreiche Funktionen und viel, viel "Baumaterial", doch ist die Gründung einer kleinen Stadt ziemlich einfach. Sie brauchen lediglich folgendes:

- Einen Bereich, in dem die Sims wohnen: ein Wohngebiet
- Einen Bereich, in dem die Sims arbeiten: ein Industriegebiet
- Einen Bereich, in dem die Sims einkaufen und Geschäfte abwickeln: ein Geschäftsgebiet
- Eine Stromquelle: ein Kraftwerk
- Einen Übertragungsweg für die Elektrizität vom Kraftwerk zu den Gebieten: Stromleitungen
- Eine Möglichkeit für die Sims, sich zwischen Wohnort, Arbeitsplatz und Geschäften hin- und herzubewegen: Straßen

Steine, in einem kleinen Kreis angeordnet, enthalten die glühende Asche des Feuers vom vergangenen Abend. Auf seinen Stab gelehnt, hütet der Hirte ruhig seine ebenfalls in einen Kreis eingeschlossene Herde, nur daß diesen größeren Kreis Steine und Pfosten bilden. Eine maximale Grundfläche in einer Umzäunung minimaler Länge - heute wird dies als radiozentrische Planung bezeichnet.

II



Das ist alles, was Sie bereitstellen müssen, um Sims mit einem gewissen Pioniergeist in Ihre Stadt zu locken, damit sie dort Häuser, Fabriken und Büros bauen. Sie werden ihre Autos fahren, ihren Geschäften nachgehen und sich über die Steuern beklagen. Der Bürgermeister baut, die Sims simulieren.

Hat Ihre Stadt erst einmal zu wachsen begonnen, können Sie folgendes hinzufügen:

- Weitere Gebiete mit unterschiedlichen Dichten
- Mehrere ober- oder unterirdische Verkehrsmittel
- Ein vollständiges Wasserversorgungssystem
- Nach Ihrem persönlichen Geschmack gestaltete Landschaftsdetails
- Flugplätze und Seehäfen
- Polizeireviere und Feuerwehrwachen
- Bildungs- und Freizeiteinrichtungen
- Und vieles mehr

Genug der Vorrede ... hinein in die Simulation!

In der Ferne zieht ein Ochse den hölzernen Pflug eines Bauern und fügt damit eine weitere gerade Linie zu einem sich stetig verbreiternden rechteckigen Stück Erde hinzu. Die zeitsparende Erfindung des Pfluges gab dem Bauern die Freiheit, sich anderen Aufgaben zuzuwenden. Der Pflug, Former von Landstücken, war der Vorbote der Planung - Parzellierung durch rohe Gewalt.

III

Tutorial 1— Grundlagen

Falls nicht bereits geschehen, sollten Sie nun einen Blick auf Ihr computerspezifisches Addendum werfen und SimCity 2000 auf Ihrer Festplatte installieren.

Starten Sie SimCity 2000.

Anweisungen hierzu finden Sie im Addendum.

Der Anfang von etwas Großem

Entweder beim ersten Spielversuch oder während der Installation werden Sie gebeten, zur Kennzeichnung Ihrer persönlichen Kopie von SimCity 2000 Ihren Namen einzugeben. Sie sollten Ihren vollständigen Namen eingeben, und seien Sie schön höflich, denn der von Ihnen eingegebene Name wird während des Spiels öfter an verschiedenen Stellen auftauchen.

Bald wird eine Liste mit vier Auswahlmöglichkeiten angezeigt; Sie müssen Ihre erste echte Entscheidung treffen. Hier können Sie eine bereits gespeicherte Stadt laden, eine völlig neue Stadt starten, eine neue Karte editieren (dies werden wir in Tutorial 2 durchnehmen) oder eines der mitgelieferten Szenarien laden. Für die Zwecke dieses Tutorials werden Sie eine neue Stadt gründen.

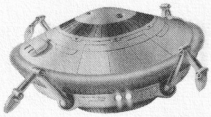
Klicken Sie auf "Neue Stadt beginnen".

Nach einigen Augenblicken erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie drei Entscheidungen treffen können: Wie leicht oder schwierig soll das Spiel sein? In welchem Jahr soll das Spiel beginnen? Welchen Namen soll die neue Stadt tragen? Da die Standardvorgaben "Leicht" und "1900" für das Tutorial bestens geeignet sind, brauchen Sie nur noch den Namen einzutippen.

Stellen Sie sicher, daß "Stadtname" hervorgehoben ist, und geben Sie "Tutorial-Stadt 1" ein.

Klicken Sie auf "Fertig".

> ***Hinweis: Auf dem Macintosh oder anderen Computern, die lange Dateinamen zulassen, wird der hier eingetragene Stadtname automatisch als Dateiname verwendet. Auf PCs unter DOS oder Windows, bei denen die Länge von Dateinamen beschränkt ist, werden Sie beim Speichern der Stadt auf Festplatte zur Eingabe eines Dateinamens aufgefordert.***



Nach kurzer Zeit berichtet die Zeitung über die Gründung Ihrer Stadt. Über die Zeitung bleiben Sie in Kontakt mit Ihren Sie anbetenden Sims.

Klicken Sie auf die Schlagzeile, und lesen Sie die darauf vergrößert angezeigte Story. Klicken Sie nochmals.

Öffnen und lesen Sie auf dieselbe Art und Weise auch die anderen Artikel.

Klicken Sie auf das Schließfeld in der oberen rechten Ecke der Zeitung, um diese in den Recycling-Papierkorb zu befördern.

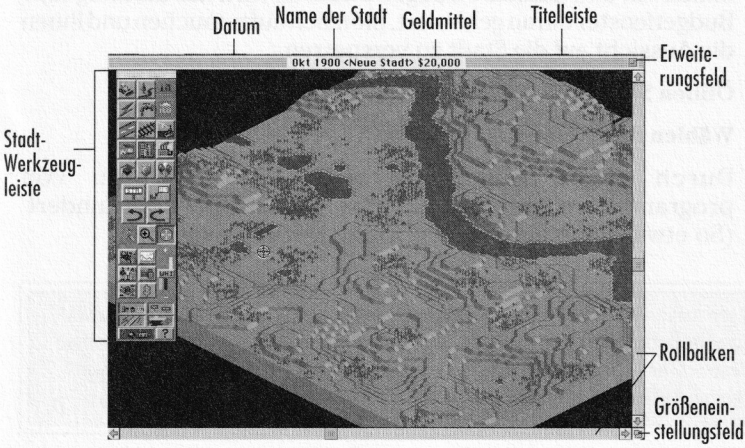
Fenster zur Stadt

Sie sehen nun das Stadtfenster vor sich, mit dem Sie bei Aufbau, Verwaltung und Regierung Ihrer Stadt hauptsächlich arbeiten.

Am oberen Fensterrand befindet sich die Titelleiste. Sie enthält das aktuelle Datum der Stadt, den Namen der Stadt und den in der Stadtkasse vorhandenen Geldbetrag.

Auf der linken Seite des Bildschirms sehen Sie die Stadt-Werkzeugleiste mit ihren zahlreichen Schaltflächen - den Werkzeugen zur Schaffung und Verwaltung der Stadt.

Hinweis: Jedes Jahr im Januar wird automatisch das Budgetfenster geöffnet. Zu diesem Zeitpunkt klicken Sie einfach auf die Schaltfläche "Fertig", um das Fenster zu schließen. Um das Budget werden Sie sich später kümmern. Erscheint die Zeitung, klicken Sie auf ihr Schließfeld.



Im Fenster selbst sehen Sie die Landschaft, auf der Sie Ihre Stadt ansiedeln werden. Eine Wildnis im Urzustand: unbebautes Land, einige bewaldete Gebiete und Wasserläufe. Außerdem hat die Landschaft ein Relief - Hügel und Täler, Berge und Schluchten. Die gesamte Landschaft ist in kleine Quadrate unterteilt. Jedes dieser Quadrate wird als "Kachel" bezeichnet. Jede Kachel hat eine Fläche von ungefähr 4.050 Quadratmeter, das heißt, eine Seitenlänge von ca. 64 m.

Ihren neuen Wirkungsbereich werden wir in einigen Augenblicken näher untersuchen, doch machen wir zuerst einmal einen Umweg ganz nach oben - am Bildschirm.

Tagesmenü ...

Am oberen Bildschirmrand befindet sich, wie üblich, die Menüleiste. Diese Menüs sind schön brav und verhalten sich genauso wie die Menüs Ihrer anderen Programme. Klicken Sie auf den Menünamen und halten Sie die Maustaste gedrückt, um das betreffende Menü zu öffnen, fahren Sie mit dem Cursor zu dem Menüpunkt, den Sie aktivieren wollen, und lassen Sie die Maustaste wieder los.

Nehmen Sie sich einen Augenblick Zeit, um die Menüs der Reihe nach zu öffnen und ihre versteckten Schätze zu enthüllen.

Wenn Sie damit fertig sind:

Öffnen Sie das Menü "Optionen".

Wählen Sie die Option "Autom. Budget".

Bei Wahl dieser Option wiederholt die Simulation bis auf Widerruf immer ein und dasselbe Budget. Dadurch wird das aufdringliche Budgetfenster daran gehindert, plötzlich aufzutauchen und Ihnen die Aussicht auf die Stadt zu versperren.

Öffnen Sie das Menü "Katastrophen".

Wählen Sie "Keine Katastrophen".

Durch diese Einstellung wird das Eintreten von programmerzeugten willkürlichen Katastrophen verhindert. (So etwas kann ein Tutorial wirklich völlig ruinieren.)

Zum Schutz gegen umherwandernde Diebe und Raubtiere legten die Hirten ihre Lager zusammen. Durch diese dem Überlebenstrieb entspringende Zusammenarbeit zogen sie andere Gleichgesinnte an. Das Lager entwickelte sich zu einem Dorf, das einen höheren Lebensstandard bot, so daß sich weitere Besucher niederließen und zum Wachstum des Dorfes beitrugen.

IV

Ein neuer Dreh

Da wir gerade von Aussicht reden, sehen Sie sich doch einmal die Hügel und Täler Ihrer zukünftigen Stadt an. Wie wär's mit einem anderen Blickwinkel?

Klicken Sie in der Stadt-Werkzeugleiste auf die Schaltfläche "Drehung in entgegengesetzte Uhrzeigerrichtung".

Klicken Sie nochmals auf diese Schaltfläche.

Klicken Sie nun auf die Schaltfläche zur Drehung in Uhrzeigerrichtung, bis die Stadt im gewünschten Winkel angezeigt wird.

Wie Sie sehen, läßt sich die Stadt drehen und von allen Seiten betrachten. Dies wird sich später beim Aufbau der Stadt als sehr nützlich erweisen. Wie bitte? Sie wollen näher ran? Kein Problem.

Klicken Sie in der Stadt-Werkzeugleiste auf die Schaltfläche "Vergrößern".

Wie ist das ? Noch näher ?

Klicken Sie nochmals auf die Schaltfläche "Vergrößern".

Größer geht's nicht mehr (beachten Sie, daß die Vergrößerungsschaltfläche jetzt grau gerastert dargestellt wird und daher nicht verfügbar ist). Wie können Sie sich nun im Fenster umherbewegen? Verkleinern Sie die Ansicht zunächst, um einen besseren Überblick zu bekommen. Dann werden Sie sich ein bißchen darin tummeln.

Klicken Sie einmal auf die Schaltfläche "Verkleinern".

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Zentrieren".

Klicken Sie an einer beliebigen Stelle der Landschaft.

Die Landschaft wird im Stadtfenster um die angeklickte Position zentriert neu angezeigt. Sie können auch die Rollbalken zur Bewegung durch die Landschaft verwenden, doch gelangen Sie mit der "Zentrieren"-Schaltfläche sicherer zum Ziel.

Ein Jahrtausend sollte vergehen, bevor wesentliche Neuerungen Größe und Charakter von Städten änderten. Dann jedoch...

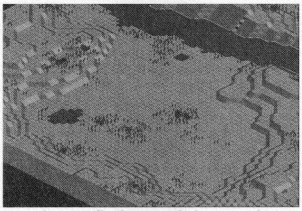
"... innerhalb kürzester Zeit ergaben sich plötzlich drei neue Faktoren, die versprechen, großen Einfluß auf die Probleme des Stadt- und Landlebens zu nehmen: die Straßenbahn, das Fahrrad und das Telefon. Es ist heute unmöglich, vorherzusagen, welchen Einfluß sie auf die Verteilung der Bevölkerung haben werden. Eines jedoch steht fest: der Halbmesser jeder größeren Stadt wird sich um fünf bis fünfzehn Meilen erweitern. Es sind gerade die anscheinend unwichtigen, belanglosen und unauffälligen Kräfte, die Zivilisationen lenken und ihre Evolution bestimmen, und es gibt niemand, der sie voraussehen kann oder sagen könnte, wohin sie führen..." - F.J. Kinsbury, 1895

V

Fühlen Sie sich wie zuhause

Nun ist es an der Zeit, ein Plätzchen zur Gründung Ihrer Stadt zu finden. Da jede von SimCity 2000 erzeugte Landschaft anders und daher einmalig ist, sieht die auf Ihrem Bildschirm dargestellte Landschaft - und damit auch die Stadt, die Sie bauen - nicht genauso aus wie die Abbildung hier in diesem Handbuch, sollte ihr jedoch möglichst ähnlich sein. So in etwa. Ein bißchen wenigstens. Na ja, so halbwegs.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Verkleinern", um die größtmögliche Fläche anzuzeigen.



Ein schönes, flaches Stückchen Land

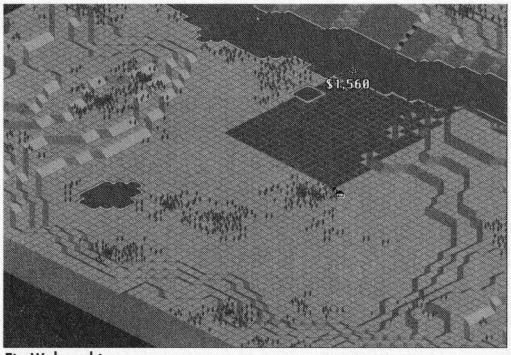
Halten Sie nach einem schönen, flachen Fleckchen Erde Ausschau.

Befindet sich in der Nähe ein Wasserlauf, oder verläuft dieser gar durch Ihre Wunschposition, ist dies umso besser, jedoch nicht unbedingt notwendig. Finden Sie absolut keine Stelle, die Ihren Vorstellungen entspricht, öffnen Sie einfach das Menü "Datei" und wählen "Neue Stadt". Sie werden gefragt, ob die alte gespeichert werden soll. Klicken Sie auf "Nein". Darauf wird eine neue Landschaft erzeugt, und Sie müssen wieder einen Namen eintippen usw., wie ein paar Seiten weiter vorne beschrieben. Sie können solange neue Landschaften anlegen lassen, bis Sie etwas finden, das Sie zufriedenstellt.

Haben Sie Ihre Traumlage einmal gefunden, ist es an der Zeit, Gebietszuordnungen vorzunehmen.

Und es werde parzelliert

Wie unter "Woraus besteht eine (Sim)City?" erwähnt, benötigt die Stadt drei Arten von Gebieten: Wohngebiete für die Sims, Geschäftsgebiete für Büros und Läden sowie Industriegebiete für Fabriken.



Ein Wohngebiet

Betrachten Sie die von Ihnen ausersehene Fläche, und entscheiden Sie sich für ein Wohngebiet. Befindet sich in der Nähe ein Gewässer, können Sie das Wohngebiet bis an dieses heranführen (so etwas macht sich immer gut).

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Wohngebiet".

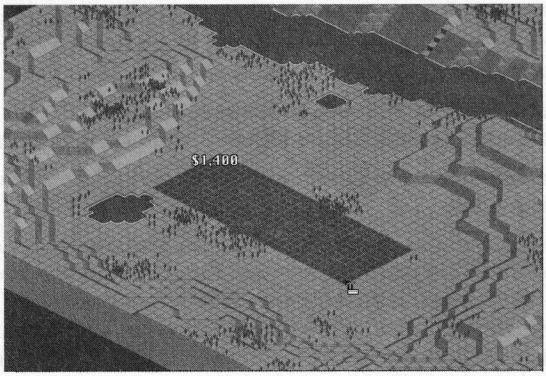
Klicken Sie die Maustaste, halten Sie sie gedrückt, und ziehen Sie den Cursor über die Landschaft, bis sich das für das Wohngebiet gewünschte Rechteck ergibt.

Lassen Sie sich bei der Definition von Gebieten nicht durch Berge oder Wald stören.

Suchen Sie nun ein Gelände für das Industriegebiet. Im Interesse Ihrer Sims sollten Sie zwischen Wohngebiet und Industriegebiet eine gewisse Pufferzone einplanen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Industriegebiet".

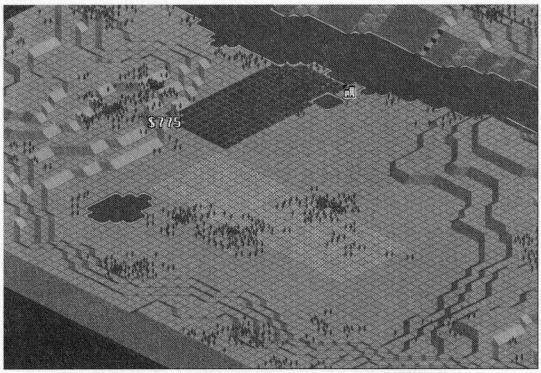
Klicken Sie die Maustaste, halten Sie sie gedrückt, und ziehen Sie den Cursor über die Landschaft, bis sich das für das Industriegebiet gewünschte Rechteck ergibt.



Der nächste Schritt besteht in der Definition des Geschäftsgebietes. In der Nähe des Wohngebietes wäre am besten. Ein bißchen Fluß- oder Seeufer wäre schön, ist aber nicht erforderlich.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Geschäftsgebiet".

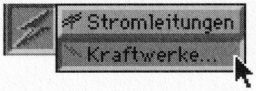
Klicken Sie die Maustaste, halten Sie sie gedrückt, und ziehen Sie den Cursor über die Landschaft, bis sich das für das Geschäftsgebiet gewünschte Rechteck ergibt.



Und es werde Licht

Die in SimCity lebenden Sims haben vielleicht den nötigen Pioniergeist, werden jedoch erst dann zuziehen, wenn die Stromversorgung steht. Schließlich handelt es sich ja um eine elektronische Lebensform, die ohne Elektrizität nun wirklich nicht auskommt.

Um die Stromversorgung sicherzustellen, brauchen Sie ein Kraftwerk irgendeiner Art sowie Leitungen, die den Strom an die Verbraucher liefern. Kraftwerke und Stromleitungen stehen über die Schaltfläche "Elektrizität" in der Stadt-Werkzeugleiste zur Verfügung.



Klicken Sie auf die Schaltfläche "Elektrizität" in der Stadt-Werkzeugleiste, und halten Sie die Maustaste gedrückt.

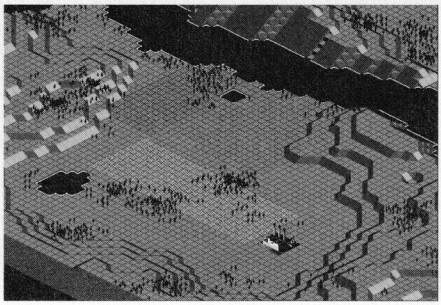
Verschieben Sie den Cursor auf "Kraftwerk...", und lassen Sie die Maustaste los.

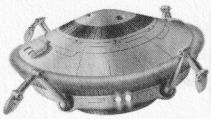
Verschiedene Kraftwerke werden zusammen mit einer Abbildung, Kosten und Leistung angezeigt. Die für jedes Kraftwerk vorhandene "Info"-Schaltfläche enthüllt zusätzliche faszinierende Daten und Fakten. Bestimmte Kraftwerke sind erst dann verfügbar, wenn die Stadt das Zeitalter erreicht, in dem die entsprechende Technologie verfügbar wurde. So können Sie beispielsweise im Jahre 1901 kein Fusionskraftwerk bauen.

Klicken Sie auf das Kohlekraftwerk.

Das Kraftwerkfenster verschwindet wieder, und um die Cursorposition wird der graue Schatten einer 4 x 4 Quadrate messenden Kachel angezeigt. Dies ist die Grundfläche, die das Kraftwerk benötigt. Suchen Sie eine Position für das Kraftwerk - vorzugsweise in der Nähe des Industriegebiets und nicht zu nahe am Wohngebiet. Kraftwerke müssen auf ebenem Gelände plaziert werden.

Klicken Sie auf das Gelände, um das Kraftwerk zu plazieren.





Der heiße Draht zur Bürgerschaft

Nun müssen Sie die Gebiete mit Strom versorgen. Hierzu sind Stromleitungen vom Kraftwerk zu den verschiedenen Gebieten erforderlich. Zwischen unterschiedlichen Gebieten, auch wenn diese direkt aneinandergrenzen, erfolgt ohne Stromleitungen keine Übertragung des Stromes. Innerhalb der Gebiete werden die Leitungen zwischen den Gebäuden von den Sims beim Bau der Gebäude gelegt. (Dies ist jedoch ihre Privatangelegenheit; Sie müssen lediglich dafür sorgen, daß die Gebiete mit Strom beliefert werden.)

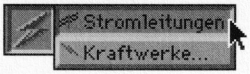
Da die Plazierung von Stromleitungen etwas Geschick erfordert, empfiehlt es sich, in der höchsten Vergrößerungsstufe zu arbeiten.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Zentrieren".

Klicken Sie auf das Kraftwerk.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Vergrößern", bis die höchste Vergrößerungsstufe erreicht ist.

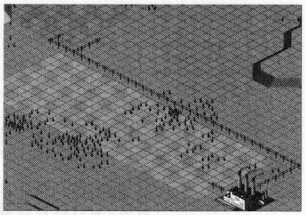
Klicken Sie in der Stadt-Werkzeugleiste auf die Schaltfläche "Elektrizität", und halten Sie die Maustaste gedrückt.



Führen Sie den Cursor zu "Stromleitungen", und lassen Sie die Maustaste los.

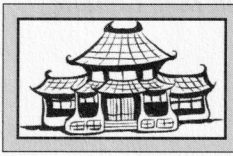
Nun können Sie einige Stromleitungen legen.

Klicken Sie oder klicken und ziehen Sie, um Stromleitungen zu plazieren, die das Kraftwerk mit jedem Gebiet verbinden.



Falls Sie Stromleitungen legen, die an kein Kraftwerk angeschlossen sind, blinken diese. Bei blinkenden Leitungen haben Sie also noch keine Verbindung hergestellt. Eventuell sollten Sie die Landschaft drehen, um einen Blick von allen Seiten auf das Kraftwerk zu werfen.

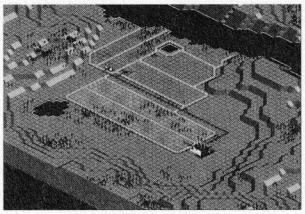
Hinweis: Das Verlegen von Stromleitungen in bergigen Gebieten kann schwierig sein. Eventuell müssen Sie die Landschaft drehen und vergrößert anzeigen, um alle Einzelheiten einzusehen. Versuchen Sie in diesem Tutorial, sich auf flache Gebiete zu beschränken.



Dörfer, Städte, Landschaften, Regionen und Orte leiten im allgemeinen ihre Einzigartigkeit von nicht greifbaren Kräften ab. Ein sensibler Architekt oder Planer erkennt diese Eigenheiten und berücksichtigt sie in seinem Gesamtkonzept.

VI

Wachstumsdrang



Alles, was Sie nun noch benötigen, ist ein Verkehrssystem, um Ihre Stadt für Zuzügler attraktiv zu machen.

Klicken Sie in der Stadt-Werkzeugleiste auf die Schaltfläche "Straße".

Klicken und ziehen Sie durch und um Ihre Gebiete herum, um ein Straßennetz aufzubauen.

Sobald Straßen vorhanden sind, beginnen einige Sims, in die Stadt zu ziehen.

Strom kann ohne Leitungen keine Straßen überqueren, so daß Sie über die Straßen hinweg Stromleitungen legen müssen, um sicherzustellen, daß jeder Gebietsabschnitt mit Strom versorgt wird.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Elektrizität", halten Sie die Maustaste gedrückt, und wählen Sie nochmals "Stromleitungen".

Plazieren Sie zur Verbindung aller Teile jeder Gebietsart Stromleitungen quer über die Straßen.

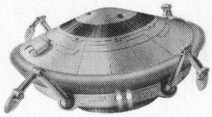
Lehnen Sie sich nun einige Minuten lang zurück, und sehen Sie zu, wie Ihre Stadt langsam wächst.

> ***Hinweis: Falls niemand in Ihre Stadt zieht, werden die Gebiete entweder nicht mit Strom versorgt, oder das Wohngebiet ist zu weit vom Industriegebiet entfernt. Die Sims fahren zwar gern Auto, doch legen sie auf dem Weg zum Arbeitsplatz nur ungern große Entfernungen zurück.***

Ihre verdiente Belohnung

Nun müßte Ihre Stadt eigentlich wachsen. Fügen Sie ruhig weitere Gebiete hinzu, oder üben Sie die Plazierung weiterer Straßen. Nach kurzer Zeit verkündet eine Zeitung der Welt, daß Ihre kleine Stadt die stolze Zahl von 2000 Einwohnern erreicht hat. Als Belohnung dürfen Sie, der Bürgermeister, sich ein Haus bauen.

> ***Hinweis: Falls diese Meldung nach 5 bis 7 Minuten nicht angezeigt wird, sind eventuell Ihre Gebiete nicht groß genug.***



Dies ist die erste von zahlreichen Belohnungen, die Ihnen als Bürgermeister von SimCity zuteil werden können. Belohnungen hängen von der Einwohnerzahl ab und bestehen u.a. aus einem eigenen Haus, einem Rathaus, einer Statue Ihnen zu Ehren und Weiterem, wie Sie selbst entdecken werden.

Belohnungen können über die Schaltfläche "Belohnung" in der Stadt-Werkzeugleiste angezeigt werden. Diese Schaltfläche wird jedoch meist grau angezeigt und ist deshalb nicht verfügbar. Nach Erreichen der magischen Grenze von 2000 Einwohnern können Sie diese Schaltfläche erstmals benutzen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Belohnung", halten Sie die Maustaste gedrückt, führen Sie den Cursor zum Bürgermeisterhaus, und lassen Sie die Maustaste los.

Plazieren Sie Ihr Haus in einer angenehmen Wohngegend, vielleicht mit einer schönen Aussicht.

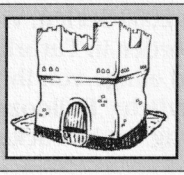
Verbinden Sie Ihr Haus über Straßen und Stromleitungen mit dem Rest der Stadt.

Herzlichen Glückwunsch! Sie haben mit Erfolg ein Stück Ödland in eine Stadt verwandelt. Denken Sie aber ja nicht, daß Sie sich nun auf Ihren Lorbeeren ausruhen können. Speichern Sie zunächst den aktuellen Stand der Stadt ab, und dann geht's gleich weiter.

Öffnen Sie das "Datei"-Menü.

Wählen Sie "Stadt speichern".

Je nach Computer wird nun die Stadt ohne weitere Fragen gespeichert, oder Sie werden zur Eingabe eines Pfades und Dateinamens aufgefordert. Einzelheiten hierzu finden Sie im computerspezifischen Addendum.



Ein bewußter Planer ist ein Bewahrer der Erde. Seine Bauten regen die natürliche Evolution einer Lokalität an, anstatt ihr entgegenzuarbeiten. Wenn Sie auf einen Berg ziehen, leben Sie wie auf einem Berg - versuchen Sie nicht, ein Tal daraus zu machen. Wenn Sie in die Wüste ziehen, leben Sie in und mit der Wüste - tun Sie nicht so, als ob sie etwas anderes wäre, indem Sie einen Garten mit einem Rasen anlegen, der ständig gesprengt werden muß.

VI

Keine Angst vor der Werkzeugleiste

Werfen wir einen kurzen Blick auf die Stadt-Werkzeugleiste. Sollte Sie Ihnen jemals im Weg sein, können Sie sie am Bildschirm verschieben, indem Sie auf die Titelleiste klicken und ziehen.

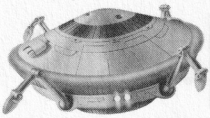
Eine wichtige und nützliche Sache, die Sie in Erinnerung behalten sollten, ist die eingebaute Hilfefunktion. Drücken Sie eine der Umschalttasten (Shift), halten Sie sie gedrückt, und klicken Sie dann auf eine der Schaltflächen in der Werkzeugleiste, um eine vollständige Beschreibung der Schaltflächenfunktion anzeigen zu lassen.

Alle Schaltflächen der oberen fünf Reihen verzweigen zu Untermenüs, die Leistungsfähigkeit und Flexibilität der Schaltfläche steigern. Wie sie funktionieren, haben Sie bereits bei der Schaltfläche "Elektrizität" gesehen.

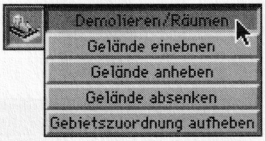
Klicken Sie der Reihe nach auf alle Schaltflächen der oberen fünf Reihen, und halten Sie die Maustaste gedrückt, um die verschiedenen Untermenüs zu betrachten.

Zwei der Schaltflächen - "Belohnung" und "Notfall" - haben keine Wirkung. Die Schaltfläche "Notfall", die in Notfällen zum Entsenden von Polizeikräften und Feuerwehrleuten benutzt wird, funktioniert nur während eines Notfalls. Wie Sie bereits wissen, wird die Schaltfläche "Belohnung" nur bei Erreichen bestimmter Einwohnerzahlen aktiviert.

Der Anblick dieser Untermenüs sollte Sie restlos davon überzeugen, daß zu SimCity 2000 mehr gehört als der Aufbau eines Städtchens mit 2000 Seelen. Viele dieser Funktionen werden in Tutorial 3 behandelt, doch sind einige von ihnen auch jetzt schon nützlich: "Bulldozer", "Landschaftsgestaltung" und "Brücken".



Etwas Planieren gefällig?



Für den Bulldozer gibt es mehrere Einsatzmöglichkeiten, doch werden wir uns hier auf die Funktion "Demolieren/räumen" beschränken.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Bulldozer", und halten Sie die Maustaste gedrückt.

Heben Sie "Demolieren/räumen" hervor.

Lassen Sie nun Ihrer Zerstörungswut freien Lauf, indem Sie mit dem Bulldozer quer durch die Stadt fahren, Straßen aufreißen, verlassene Fabrikgebäude dem Erdboden gleichmachen oder andere unerwünschte Gebäude entfernen. (Keine Angst: Sie haben die Stadt ja gespeichert, so daß Sie den jetzt angestellten Schaden durch Laden des gespeicherten Spielstandes wieder rückgängig machen können.)

Beim ersten Kontakt mit dem Bulldozer entsteht Schutt (mit einer schönen Explosion), den Sie in einem zweiten Durchgang entfernen können.

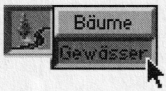
Über den Fluß und in die Wälder

Mit Hilfe der Schaltfläche "Landschaftsgestaltung" fügen Sie Bäume oder Gewässer zur Landschaft hinzu. Klicken Sie auf die Schaltfläche, und halten Sie die Maustaste gedrückt.

Heben Sie "Bäume" hervor, und lassen Sie die Maustaste los.

Klicken Sie oder klicken und ziehen Sie über das Gelände, um Bäume zu pflanzen.

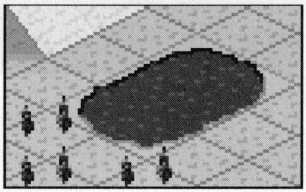
Bäume erhöhen den Grundstückswert wie auch den ästhetischen Wert Ihrer Stadt. Nun zu den Gewässern.



Klicken Sie auf die Schaltfläche "Landschaft", und halten Sie die Maustaste gedrückt.

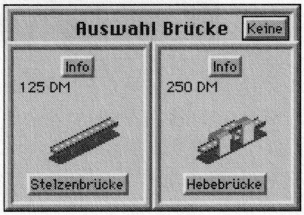
Heben Sie "Gewässer" hervor, und lassen Sie die Maustaste los.

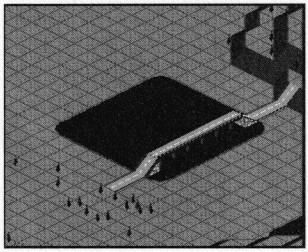
Klicken Sie oder klicken und ziehen Sie über das Gelände, um einen kleinen See anzulegen. Machen Sie ihn nicht zu groß, da das Anlegen von Gewässern teuer ist.

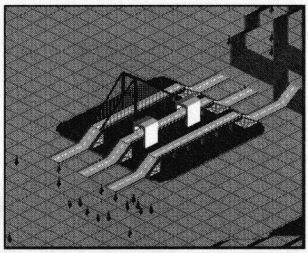


Gewässer erhöhen die Grundstückspreise und den Freizeitwert.

Brückenschlagen







Da wir gerade bei Gewässern sind - wie werden diese überquert?

Zentrieren Sie die Bildschirmanzeige auf einem See oder Fluß, der von flachem Gelände umgeben ist.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Straße".

Klicken Sie, und ziehen Sie den Cursor über den See oder Fluß hinweg.

Wenn Sie eine Straße über ein Gewässer führen, wissen die Straßenbautrupps von SimCity 2000, daß eine Brücke benötigt wird. Daher wird ein Dialogfenster eingeblendet, das eine Auswahl möglicher Brückenkonstruktionen und die entsprechenden Kosten anzeigt. Weitere Informationen über jeden Brückentyp können Sie durch Drücken der betreffenden "Info"-Schaltfläche abrufen. Abhängig vom aktuellen Datum der Stadt haben Sie die Wahl zwischen einer, zwei oder drei verschiedenen Brücken. Bauen Sie jetzt eine aus einer Stelzenstraße bestehende Brücke.

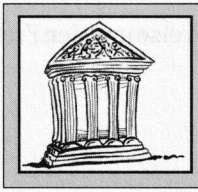
Klicken Sie auf die Schaltfläche "Stelzenbrücke".

Außer der Stelzenstraße stehen Ihnen in SimCity 2000 noch zwei andere Brückenarten zur Verfügung. Bauen Sie jetzt eine weitere Brücke, wenn möglich sogar zwei.

Klicken und ziehen Sie über das Wasser in der Nähe der Stelzenstraße.

Wählen Sie diesmal im Dialogfenster die Hebebrücke, falls verfügbar.

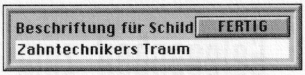
Bauen Sie zuletzt, falls verfügbar, auf dieselbe Weise eine Hängebrücke.



In der Antike wurden Orte häufig mit einer Gottheit identifiziert, die ihre besonderen Eigenschaften verkörperte.

VIII

Schilderwald



Eine nützliche Funktion von SimCity 2000 ist die Möglichkeit, Schilder zur Kennzeichnung von Gebäuden oder interessanten Plätzen aufzustellen.

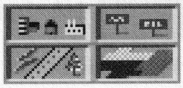
Klicken Sie auf die Schaltfläche "Schild".

Klicken Sie auf eine der soeben gebauten Brücken.

Geben Sie in das Dialogfenster "Zahntechnikers Traum" ein.

Klicken Sie auf "Fertig".

Ansichten



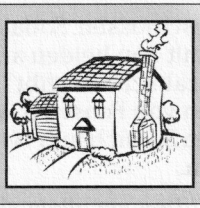
Im unteren Teil der Stadt-Werkzeugleiste befindet sich eine Gruppe von sechs Schaltflächen. Klicken auf das Fragezeichen erinnert Sie daran, daß Sie Hilfe zu jeder Schaltfläche der Werkzeugleiste abrufen können, indem Sie die Umschalttaste drücken und festhalten und dann auf die gewünschte Schaltfläche klicken.

Links von der "Hilfe"-Schaltfläche befindet sich die "Untergrund"-Schaltfläche. Wenn Sie darauf klicken, bekommen Sie den unter der Erde gelegenen Teil von SimCity zu sehen. Dort können Sie eine Untergrundbahn bauen und unterirdische Wasserleitungen verlegen. Durch nochmaliges Klicken auf diese Schaltfläche kehren Sie wieder an die Erdoberfläche zurück.

Die vier Schaltflächen oberhalb von "Hilfe" und "Untergrund" sind "Gebäude anzeigen", "Schilder anzeigen", "Infrastruktur anzeigen" und "Gebiete anzeigen". Jede dieser Schaltflächen blendet verschiedene Bestandteile oder Ansichten der Stadt ein bzw. aus. Die jeweils ausgeblendeten Bestandteile werden dadurch nicht etwa zerstört, sondern verschwinden lediglich solange, bis Sie sie wieder ansehen wollen.

Vergrößern Sie die Stadtansicht, zentrieren Sie den bebauten Teil der Stadt, und experimentieren Sie mit den vier Anzeigeschaltflächen, der "Untergrund"-Schaltfläche und der "Hilfe"-Schaltfläche.

Geduld, Geduld! Wir sind fast mit Tutorial 1 fertig.



Die Größe der meisten frühen Städte auf der ganzen Welt wurde ursprünglich davon bestimmt, inwieweit die umliegenden landwirtschaftlichen Gebiete die Stadtbevölkerung ernähren konnten. Viele moderne Stadtplaner sind sich der Problematik hoher Bevölkerungsdichten auf engstem Raume bewußt. Andererseits scheinen auch viele diese Problematik zu ignorieren. IX

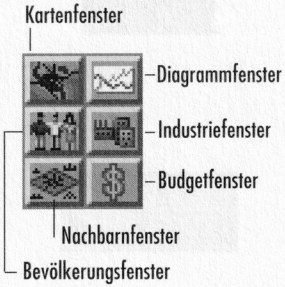
Angebot und Nachfrage

Werfen Sie nun einen Blick auf die Stadt-Werkzeugleiste, und zwar auf die Nachfrageanzeige. Diese informiert Sie über die Nachfrage nach den Gebietsarten in der Stadt. Balken oberhalb der drei Buchstaben zeigen einen Bedarf, Balken unterhalb der Buchstaben ein Überangebot an Wohngebiet, Geschäftsgebiet und Industriegebiet an.

Gelegenheit zum Fensterln

Links neben der Nachfrageanzeige befinden sich sechs Schaltflächen. Jede dieser Schaltflächen öffnet ein kleines Informationsfenster, das einen Teil des Stadtfensters überdeckt. Die Informationen in diesen Fenstern geben Aufschluß über Vorgänge und Trends in der Stadt und bilden die Grundlage für Ihre Entscheidungen und Maßnahmen. Einige der Fenster werden in Tutorial 3 behandelt, während alle im Referenzabschnitt in allen Einzelheiten erklärt sind.

Die Mehrzahl dieser Schaltflächen (alle außer der mit dem Währungssymbol) funktionieren folgendermaßen:



1. Klicken Sie auf das gewünschte Fenster, und halten Sie die Maustaste gedrückt, um ein kleines Informationsfenster anzuzeigen, das beim Loslassen der Maustaste wieder verschwindet.
2. Klicken Sie auf das gewünschte Fenster, halten Sie die Maustaste gedrückt, und ziehen Sie das Fenster von der Werkzeugleiste weg, um ein Fenster zu öffnen, das solange geöffnet bleibt, bis Sie es wieder schließen.

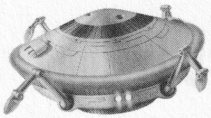
Klicken Sie der Reihe nach auf jede der sechs Schaltflächen, halten Sie die Maustaste gedrückt, werfen Sie einen kurzen Blick auf das angezeigte Fenster, und lassen Sie die Maustaste wieder los. (Im Unterschied zu den anderen Fenstern wird das Budgetfenster angezeigt, bis Sie auf "Fertig" klicken.)

Klicken Sie der Reihe nach auf jede der sechs Schaltflächen, halten Sie die Maustaste gedrückt, und ziehen Sie die Schaltfläche von der Werkzeugleiste weg, um alle Fenster zu öffnen.

Schließen Sie abschließend wieder alle Fenster.

Damit haben Sie Tutorial 1 abgeschlossen. Sobald Sie zu weiteren Taten bereit sind, können Sie mit den beiden anderen Tutorials fortfahren. Und der Referenzabschnitt gibt Ihnen jederzeit Auskunft über alle Einzelheiten von Fenstern, Werkzeugleisten und Schaltflächen. Doch sollten Sie sich nun - volle Kraft voraus - mitten ins Spiel hineinstürzen.

Spielen Sie. Viel Erfolg! Und vor allem viel Spaß!



Tutorial 2 - Landschafts-umgestaltung

Hallo wieder mal! In diesem Tutorial werden Sie die Landschaft verändern, auf der einmal Ihre Stadt stehen soll.

Im letzten Tutorial wurde kurz auf das Pflanzen von Bäumen und Anlegen von Gewässern mit Hilfe der Schaltfläche "Landschaftsgestaltung" eingegangen. Außerdem warfen Sie einen Blick auf das Untermenü der Schaltfläche "Bulldozer". Dies sind schlagkräftige Werkzeuge zur Formung und Verschönerung der Landschaft. Drastische Änderungen sind jedoch so kostspielig, daß die Stadt schnell rote Zahlen schreibt.

In Tutorial 1 haben Sie ausschließlich im "Städtebaumodus" gearbeitet. Alternativ verfügt SimCity 2000 über einen "Geländeeditiermodus", in dem Sie die Landschaft nach Belieben und ohne Kosten ändern können, bevor Sie mit dem Aufbau der Stadt beginnen. Haben Sie einmal perfekte Voraussetzungen für eine neue Stadt geschaffen, können Sie in den Städtebaumodus umschalten und den Aufbau in Angriff nehmen. Leider führt danach kein Weg mehr zurück zum Geländeeditiermodus - Spielregeln sind eben Spielregeln.

Genug der Vorrede - schreiten wir zur Tat. Ziehen Sie Arbeitsstiefel und Schutzhelm an - jetzt werden Berge versetzt.

Die Einstellung der alten Griechen zum Städtebau reflektiert ihren Sinn für das Endliche - den Grundgedanken, daß alle Dinge eine bestimmte Größe haben sollten, um verständlich und überschaubar zu sein. Aristoteles beschrieb die ideale Größe einer Stadt ("Polis") und hielt fest, daß unter 10.000 Einwohner für eine lebensfähige politische Einheit zu wenig, mehr als 20.000 jedoch bereits nicht mehr beherrschbar seien. X

Geländeeditiermodus

Schalten Sie zunächst in den Geländeeditiermodus um.

Falls SimCity 2000 noch nicht abläuft, starten Sie es jetzt. Bald erscheint das links abgebildete Dialogfenster.

Klicken Sie auf "Neue Karte editieren".

Falls SimCity 2000 bereits abläuft und Sie mitten in einem Spiel drin sind, können Sie dieses Spiel speichern (oder auch nicht) und folgendermaßen fortfahren:

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Verkleinern", bis die höchste Verkleinerungsstufe erreicht ist.

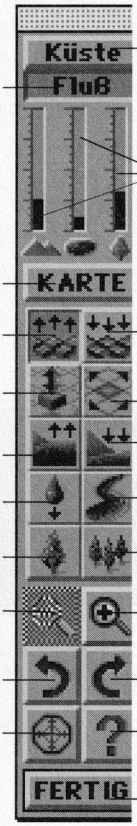
Öffnen Sie das "Datei"-Menü.

Wählen Sie "Neue Karte editieren".

Sie bekommen dasselbe Stadtfenster zu sehen wie in Tutorial 1 - mit einem wesentlichen Unterschied: diesmal befinden Sie sich im Geländeeditiermodus, und statt der Stadt-Werkzeugleiste wird die Gelände-Werkzeugleiste angezeigt.

Im unteren Teil der Werkzeugleiste befinden sich sechs Schaltflächen, die Ihnen bereits bekannt sind. Die Schaltflächen "Vergrößern", "Verkleinern", "Drehung", "Zentrieren" und "Hilfe" haben hier genau dieselbe Funktion wie in der Stadt-Werkzeugleiste.

Und sollten Sie jemals Hilfe zu einer Schaltfläche benötigen, können Sie natürlich wie gewohnt eine der Umschalttasten drücken und auf die betreffende Schaltfläche klicken.



Meine computergenerierte Landschaft

Im oberen Teil der Gelände-Werkzeugleiste stellen Sie die Weichen für Ihre Traumlandschaft, indem Sie einige allgemeine Eigenschaften einstellen und dann die Landschaft nach Ihren Angaben erzeugen lassen. Beliebige weitere Anpassungen an Ihre Wünsche nach der Generierung sind möglich.

Über die Schaltfläche "Küste" bestimmen Sie, ob Ihre Landschaft an einer Seite eine Meeresküste haben soll oder nicht.

Über die Schaltfläche "Fluß" bestimmen Sie, ob ein Fluß Ihre Landschaft durchfließen soll oder nicht.

Mit Hilfe der drei Schieberegler legen Sie fest, welchen Anteil an der Gesamtfläche Berge, Gewässer und Bäume haben sollen. Die Schieberegler verstellen Sie durch Klicken und Ziehen oder durch Klicken auf die gewünschte Reglerposition. Je höher der Balken, umso größer der Anteil an Bergen, Gewässern und Wald.

Sobald Sie die gewünschten Einstellungen mit den Schaltflächen "Küste" und "Fluß" sowie den Schiebereglern vorgenommen haben, klicken Sie zur Generierung der Landschaft auf "Karte".

Experimentieren Sie mit jeder der folgenden Einstellungen:

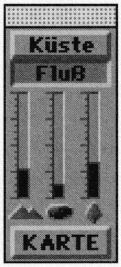
Nehmen Sie die rechts in Beispiel 1 dargestellten Einstellungen vor.

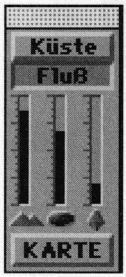
Klicken Sie auf die Schaltfläche "Karte".

Betrachten Sie die von SimCity 2000 erzeugte Landschaft.

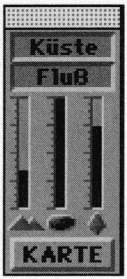
Wiederholen Sie diese Schritte für die beiden anderen Beispiele.

Mit den beiden Schaltflächen und drei Schiebereglern können Sie eine fast unbegrenzte Anzahl von Landschaften anlegen. Experimentieren Sie weiter mit dieser Funktion, solange es Ihnen Spaß macht. Zur weiteren Arbeit mit diesem Tutorial sollten Sie jedoch zum Abschluß eine Landschaft mit den in Beispiel 3 gezeigten Einstellungen erzeugen lassen.

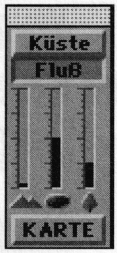




1



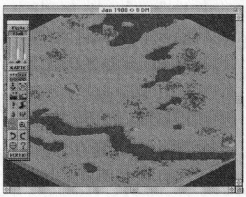
2



3

Hat auch bei Ihnen die Erde gebebt?

Ihr Bildschirm sollte nun etwa folgendermaßen aussehen:

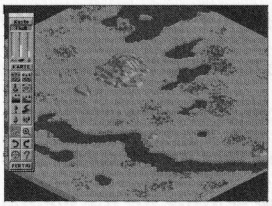


Hinweis: Während des Rests dieses Tutorials können Sie ganz nach Belieben den Fensterinhalt vergrößern oder die Landschaft in einem anderen Winkel anzeigen lassen. Wie dies funktioniert, wissen Sie bereits, so daß ich Sie nicht mit den Einzelheiten langweilen werde.

Verschaffen Sie sich einen Überblick über das Gelände, und suchen Sie eine schöne, große, flache, langweilige Stelle aus. Diese Stelle werden Sie nun mit dem "Anheben"-Werkzeug ein bißchen erhöhen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Anheben".

Klicken und ziehen Sie über ein flaches Stück Land, um daraus einen steilen Berg zu machen.

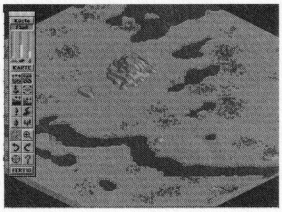


Wie man aus einem Riesen einen Zwerg macht

Vielleicht ist dieser Berg nun doch etwas zu hoch für das umgebende flache Ödland. Flachen Sie ihn deshalb mit dem "Absenken"-Werkzeug wieder ab.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Absenken".

Flachen Sie den Berg ab; machen Sie ihn aber nicht zu klein.



Einebnen hat auch seinen Reiz

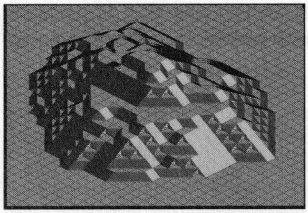
Manchmal ist es notwendig, den Gipfel eines Berges abzuflachen und Terrassen anzulegen, um nutzbare ebene Flächen zu erzeugen. Hierzu dient das Werkzeug "Einebnen".

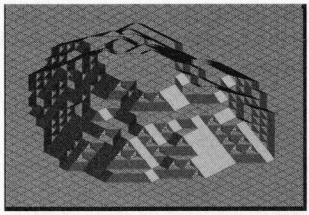
Hinweis: Ist nach der Verkleinerung Ihres Berges mit "Absenken" nicht mehr genug übrig, bauen Sie ihn mit "Anheben" wieder auf.

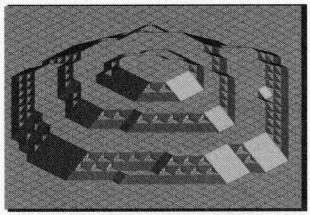
Klicken Sie auf die Schaltfläche "Einebnen".

Klicken Sie in der Nähe des Berggipfels - jedoch nicht direkt am Berggipfel - und halten Sie die Maustaste gedrückt.

Ziehen Sie den Cursor über den Berggipfel, um diesen abzutragen.

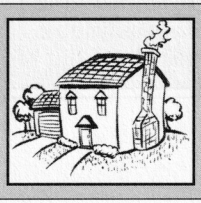






Soeben haben Sie wohl gemerkt, daß "Einebnen" das überstrichene Gelände sowohl zur gewünschten Höhe absenken als auch anheben kann. Legen Sie nun auf dem Berg einige Terrassen an.

Wenn Sie Ihre Landschaft an vielen Stellen modifizieren, sehen Sie manchmal graue Dreieckflächen. Dabei handelt es sich um Stützstrukturen aus Beton, die Erdrutsche bzw. Einstürze verhindern. Die Bauingenieure von SimCity sind eben Spitzenkräfte auf ihrem Gebiet, die genau wissen, wo der Natur etwas nachgeholfen werden muß.



Auch heutzutage suchen wir Kontakte in Nahbereichen von weniger als 20.000 Einwohnern; wir sind unfähig, uns über diesen Bereich hinaus zum Rest der Bevölkerung in Beziehung zu setzen. Um kein Gefühl der "Verlorenheit" aufkommen zu lassen, haben wir das Bedürfnis, uns mit den Leuten in unserer Nachbarschaft zu identifizieren. XI

Ein paar Streckübungen

Mit dem Werkzeug "Gelände strecken" können Sie sich ein Stück Land greifen und dieses nach oben zu einem Berg strecken oder nach unten in ein Tal oder eine Schlucht hinabziehen.

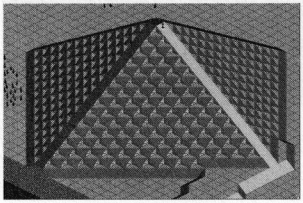
Machen Sie wiederum ein leeres, flaches Stück Land ausfindig.

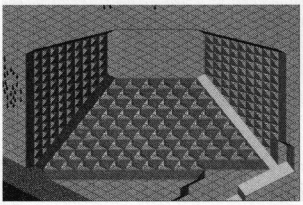
Klicken Sie auf die Schaltfläche "Gelände strecken".

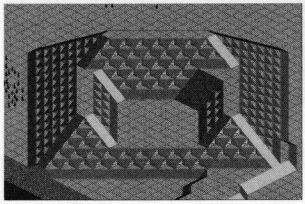
Klicken Sie auf das Gelände, halten Sie die Maustaste gedrückt, ziehen Sie den Cursor nach oben, um einen pyramidenförmigen Berg zu erstellen, und lassen Sie die Maustaste wieder los.

Klicken Sie auf den Gipfel des Berges, und ziehen Sie ihn nach unten, um ihn zu einem Tafelberg abzuflachen.

Klicken Sie auf die Seite des Berges, halten Sie die Maustaste gedrückt, und ziehen Sie den Cursor nach unten, um eine Schlucht zu bilden.







Die in Großstädten bestehende Tendenz zur Trennung und Konzentration von geschäftlichen und kulturellen Bereichen führt zu einem Verlust an Vielfalt in einzelnen Stadtteilen. In kleineren Städten ist ein größeres Potential für Mannigfaltigkeit vorhanden, die dem Menschen - dem anpassungsfähigsten Geschöpf auf Erden - kreative Impulse vermittelt.

XII

Das feuchte Element

Nach der ausgiebigen Beschäftigung mit Erdschollen dürfen Sie sich nun ins Wasser stürzen. Die Gelände-Werkzeugleiste enthält mehrere Wasserwerkzeuge. Eines davon funktioniert genau wie die Option "Wasser" unter der Schaltfläche "Landschaftsgestaltung". Das andere ist etwas leistungsfähiger - und auch etwas weniger vorhersagbar. Es ermöglicht die Plazierung von Wasserläufen.

Suchen Sie einen kleinen Berg irgendwo in der Landschaft, oder legen Sie einen an.

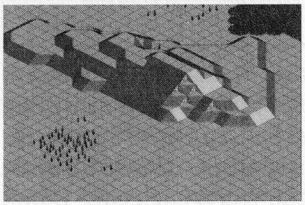
Klicken Sie auf die Schaltfläche "Wasser".

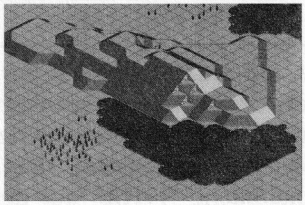
Klicken und ziehen Sie auf dem flachen Gelände am Fuße des Berges, um einen See zu erstellen.

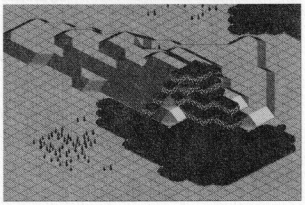
Klicken Sie auf die Schaltfläche "Wasserlauf plazieren".

Klicken Sie auf den Berggipfel, um einen Bach den Bergabhang zum See hinabrauschen zu lassen.

Klicken Sie noch mehrmals im selben Bereich, um aus dem Bach einen Wasserfall zu machen.







Weitere Schaltflächen ermöglichen das Absenken bzw. Anheben des Meeresspiegels.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Verkleinern", bis der größtmögliche Landschaftsausschnitt angezeigt wird.

Klicken Sie einmal auf die Schaltfläche "Meeresspiegel anheben".

Klicken Sie zweimal auf die Schaltfläche "Meeresspiegel absenken".

Klicken Sie nochmals auf die Schaltfläche "Meeresspiegel anheben".

Mit Hilfe dieser Schaltflächen können Sie ein Gebirge in eine Inselkette, nasses Grasland in eine Wüste verwandeln oder ein Sumpfgebiet für reiche Gimpel anlegen.

Bei den Hinterwäldlern

In SimCity 2000 können Sie - mit Hilfe der Schaltflächen "Baum" und "Wald", wie Sie vielleicht bereits erraten haben - Bäume und Wälder zu Ihrer Landschaft hinzufügen.

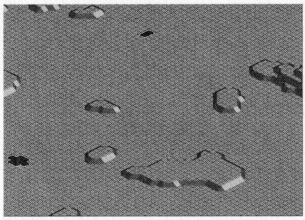
Suchen Sie eine Stelle Ihrer Landschaft, die ganz ohne Bäume dahindarbt.

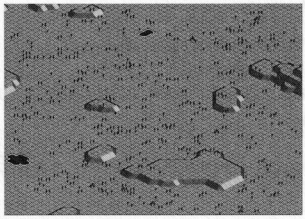
Klicken Sie auf die Schaltfläche "Baum".

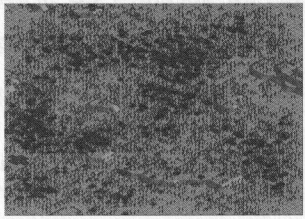
Klicken und ziehen Sie über die baumlose Ebene, um ein paar Bäume zu pflanzen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Wald".

Klicken und ziehen Sie über die Ebene, um viele Bäume zu pflanzen.







Die Stadt findet statt

Sie sind nun Herr an Land, zur See und im Walde, und können mit diesen nach Belieben schalten und walten. Nehmen Sie sich ruhig etwas Zeit, um weiter mit der Landschaft zu experimentieren. Sobald Sie bereit sind, eine Stadt zu starten, drücken Sie die Schaltfläche "Fertig" auf der Gelände-Werkzeugleiste. Damit wechseln Sie in den Städtebaumodus, bekommen eine andere Werkzeugleiste vorgesetzt, und die Zeitzählung in der Stadt beginnt.

Klicken Sie auf "Fertig", um mit dem Bau einer Stadt zu beginnen.

Die Funktionen "Anheben", "Absenken" und "Einebnen" finden Sie im Untermenü der Schaltfläche "Bulldozer". Eines sollten Sie jedoch in Erinnerung behalten: im Stadtmodus kostet Sie jede angehobene, abgesenkte oder eingeebnete Kachel teures Geld.

Falls Sie Lust zum Weitermachen haben, finden Sie Tutorial 3 - prall gefüllt mit nützlichen Hinweisen zu fortgeschrittenen Städtebautechniken - gleich um die Ecke.

Tutorial 3 - Weiterführende Funktionen

Da Sie sich nun über dieses Tutorial hermachen wollen, nehme ich an, daß Sie bereits ein eingefahrener Bürgermeister mit einem Meisterbrief zu den in den Tutorials 1 und 2 angeeigneten Fähigkeiten sind. Entweder das, oder Sie können die weiterführenden Funktionen von SimCity 2000 vor Aufregung kaum erwarten.

Wie dem auch sei, in diesem Tutorial werden Sie folgendes unternehmen:

- Die in Tutorial 1 gegründete und gespeicherte Stadt laden.
- Sich mit Hilfe des Abfragewerkzeugs tiefe Einblicke verschaffen.
- Sich die Unterstützung von Polizei und Feuerwehr sichern.
- Einen kurzen Blick auf die kleineren Fenster werfen und etwas über ihre Funktion erfahren.
- Mit dem Budgetfenster und den Stadtfinanzen spielen.
- Im Stadtratfenster ein paar politische Deals machen.
- Sich mit einem Notfall auseinandersetzen.

Ein neuer Anfang

Falls SimCity 2000 noch nicht läuft, starten Sie es. Bald sehen Sie folgendes Dialogfenster:

Klicken Sie auf "Gespeicherte Stadt laden".

Laden Sie die gegen Ende von Tutorial 1 gespeicherte Stadt.

Ist SimCity 2000 bereits geladen und haben Sie seit geraumer Zeit gespielt, speichern Sie ggf. die gerade bearbeitete Stadt, und:

Öffnen Sie das "Datei"-Menü.
Wählen Sie "Stadt laden".

Laden Sie die gegen Ende von Tutorial 1 gespeicherte Stadt.

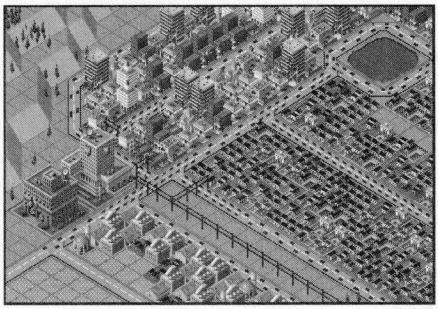
Hinweis: Das Laden einer Stadt läuft auf jedem Computertyp etwas anders ab. Einzelheiten finden Sie im computerspezifischen Addendum.

Nach einigen Augenblicken haben Sie wieder die vertraute Landschaft der Stadt aus Tutorial 1 vor sich. Bevor Sie fortfahren, sollten Sie zwei Dinge erledigen: Schalten Sie 1. "Autom. Budget" ein, um sich das aufdringliche Budgetfenster vom Leibe zu halten, bis Sie dafür bereit sind, und legen Sie sich 2. Polizei- und Feuerschutz zu.

Öffnen Sie das Menü "Optionen".

Wählen Sie "Autom. Budget" (falls nicht bereits ausgewählt).

Klicken Sie in der Stadt-Werkzeugleiste auf die Schaltfläche "Städtische Dienste", und halten Sie die Maustaste gedrückt.



Wählen Sie im darauf angezeigten Untermenü "Polizei".

Plazieren Sie das Polizeirevier an der gewünschten Stelle der Stadt.

Klicken Sie nochmals auf die Schaltfläche "Städtische Dienste", und halten Sie die Maustaste gedrückt.

Wählen Sie im darauf angezeigten Untermenü "Feuerwehr".

Plazieren Sie eine Feuerwache an der gewünschten Stelle, eventuell in der Nähe des Polizeireviers.

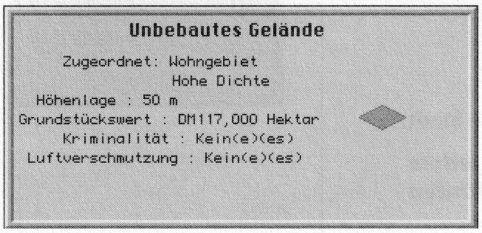
Stellen Sie sicher, daß Polizeirevier und Feuerwache mit Strom versorgt werden und Zugang zu Straßen haben.

Die Abfragetheorie

Neugierige Bürgermeister wollen und müssen wissen, was in ihrer Stadt los ist. Ob Sie nun wichtige Daten recherchieren müssen oder einfach von Neugier geplagt sind, das Abfragewerkzeug gibt Ihnen die benötigten Informationen über Ihre Stadt.

Klicken Sie in der Stadt-Werkzeugleiste auf die Schaltfläche "Abfrage".

Klicken Sie auf ein Haus im Wohngebiet.



Ein Informationsfenster mit den statistischen Daten zur angeklickten Position wird angezeigt.

Klicken Sie in das Informationsfenster, um es zu schließen.

Klicken Sie auf das Polizeirevier.

Wiederum erscheint ein Infofenster, diesmal jedoch mit Informationen, die Aufschluß über die Effektivität eines Polizeireviers geben. Die Abfrage einer bestimmten Position in der Stadt führt zur Anzeige der für diese Position relevanten Informationen. Notieren Sie die in diesem Fenster angezeigte Zahl der Polizeibeamten, Vergehen und Verhaftungen auf einem Stück Papier, falls eines greifbar ist. Später werden Sie feststellen, wie sich die Kürzung des Polizeibudgets auf diese Zahlen auswirkt.

Beachten Sie die Schaltfläche "Umbenennen". SimCity 2000 gibt Ihnen die Möglichkeit, die Stadt durch Vergabe eigener Namen für Gebäude und Örtlichkeiten an Ihre individuellen Vorstellungen anzupassen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Umbenennen".

Geben Sie einen beliebigen Namen für das Polizeirevier ein, zum Beispiel "Gesetzeshüter" oder "Bürger in Grün".

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Fertig".

Wenn sich Business, Kultur und Freizeitgestaltung überlagern, werden in unseren Straßen, Geschäften und Wohnhäusern kreative Energien freigesetzt. Mannigfaltigkeit gibt Anstöße zur Bereicherung von Erfahrungen und kulturellen Weiterentwicklung einer Gesellschaft. XIII

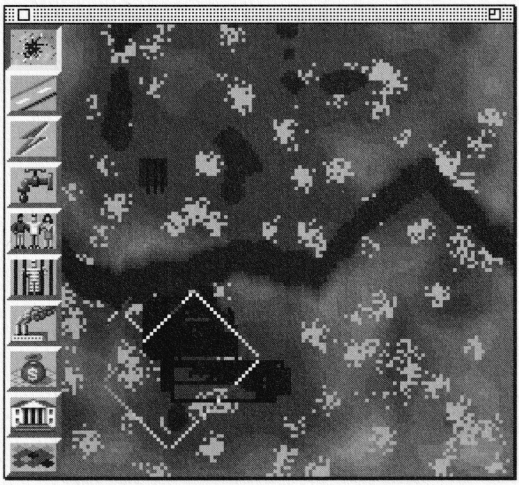
Fenster-Blitztour

Abgesehen von einem kurzen Blick auf die anderen Fenster in Tutorial 1 haben Sie sich größtenteils mit dem Stadtfenster befaßt. Das Stadtfenster ist das wichtigste Fenster in SimCity 2000. Es bleibt selbst dann geöffnet, wenn es durch andere Fenster teilweise verdeckt wird. Im Gegensatz zu anderen Fenstern kann auf das Stadtfenster nicht geklickt werden, um es in den Vordergrund zu rücken. Bei der Positionierung anderer Fenster sollten Sie daher sicherstellen, daß die Rollbalken des Stadtfensters nicht verdeckt werden.

Nach dem Stadtfenster wird das Kartenfenster am häufigsten benutzt und bietet die größte Vielseitigkeit.

Klicken Sie in der Stadt-Werkzeugleiste auf die Schaltfläche "Kartenfenster", und ziehen Sie diese von der Werkzeugleiste weg, um das Kartenfenster zu öffnen.

Klicken Sie auf das Erweiterungsfeld in der rechten oberen Ecke, um das Kartenfenster zu vergrößern.



Willkommen im Kartenfenster! In diesem Fenster werden unterschiedliche Karten angezeigt, die positionsbezogene Informationen zur Stadt enthalten. Dieses Fenster kann entweder über das "Fenster"-Menü oder die Schaltfläche "Kartenfenster" der Stadt-Werkzeugleiste geöffnet werden.

Irgendwo in diesem Fenster wird ein weißes Rechteck angezeigt, das den Bereich der Karte kennzeichnet, der gerade im Stadtfenster sichtbar ist. Wenn Sie auf die Karte klicken, bewegen Sie damit dieses Rechteck, das Stadtfenster wird aktualisiert und zeigt den neuen Ausschnitt an.

Klicken Sie mehrmals auf die Karte, um das Rechteck zu verschieben, und beobachten Sie, wie sich das Stadtfenster ändert.

Klicken Sie im Zentrum der Stadt auf die Karte.

Die Schaltflächen auf der linken Seite des Kartenfensters stellen Ihnen verschiedene Kartenanzeigen zur Auswahl. Einige der Schaltflächen haben Untermenüs, die Ihnen Zugriff auf weitere Anzeigen geben. Werfen wir einen kurzen Blick auf alle Kartenanzeigen.

Hinweis: Bei Kartenanzeigen, die Dichte oder Bebauung darstellen, steht der dunkelste Grauton für die höchste Dichte.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Kartenfenster", und halten Sie die Maustaste gedrückt.

Wählen Sie den ersten Auswahlpunkt des Untermenüs, und lassen Sie die Maustaste los. Werfen Sie einen Blick auf die angezeigte Karte.

Wiederholen Sie diese Schritte für sämtliche Optionen aller Schaltflächen im Kartenfenster außer der letzten Schaltfläche. (Keine Angst, das dauert nicht sehr lange; einige der Schaltflächen haben gar keine Untermenüs.)

Die letzte Schaltfläche im Kartenfenster bewirkt keine Änderung der Ansicht im Kartenfenster, sondern verwandelt das Stadtfenster in eine extragroße Karte. (Dies ist der Kartenmodus des Stadtfensters.) Durch nochmaliges Klicken auf die Schaltfläche wird der normale Status des Stadtfensters wiederhergestellt. In einigen Situationen ist eine große, detaillierte Karte zur genaueren Darstellung von Einzelheiten nützlich.

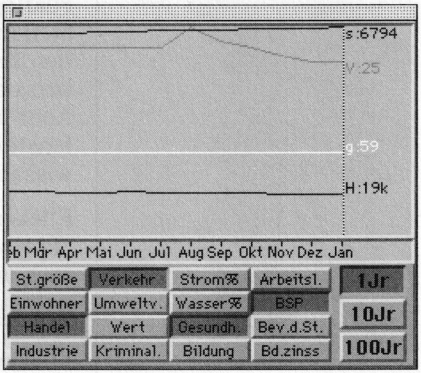
Klicken Sie auf die letzte Schaltfläche des Kartenfensters.

Werfen Sie einen Blick auf das Ergebnis, und klicken Sie nochmals auf die Schaltfläche.

Klicken Sie auf das Schließfeld, um das Kartenfenster zu schließen.

Das Diagrammfenster zeigt zeitabhängige Informationen über Leute, Örtlichkeiten und Probleme in der Stadt an. Mit Hilfe dieses Fensters können Sie Trends und Änderungen nachvollziehen, beispielsweise in bezug auf Umweltverschmutzung, Grundstückspreise, Gesundheits- und Bildungswerte. Dieses Fenster kann entweder über das "Fenster"-Menü oder durch Anklicken und Wegziehen der Schaltfläche "Diagrammfenster" von der Stadt-Werkzeugleiste geöffnet werden.

Klicken Sie in der Stadt-Werkzeugleiste auf die Schaltfläche "Diagrammfenster", und ziehen Sie diese von der Werkzeugleiste weg, um das Diagrammfenster zu öffnen.



Investieren Sie ganz genau 2 Minuten und 37 Sekunden in das Ein- und Ausschalten jedes Diagramms und Ändern der Skala von 1 auf 10 und auf 100 Jahre.

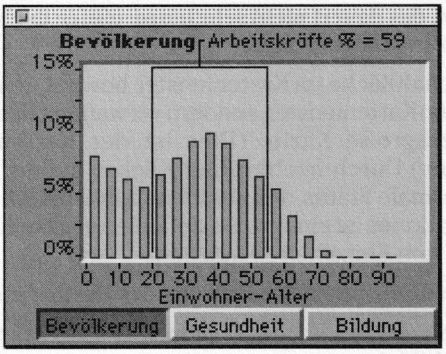
Schließen Sie das Diagrammfenster.

Das Bevölkerungsfenster liefert Informationen über die Stadtbevölkerung, ihren Gesundheits- und Bildungsstand. Das Bevölkerungsfenster wird auf die übliche Weise geöffnet.

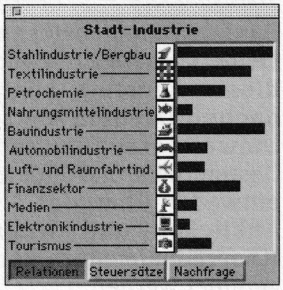
Klicken Sie in der Stadt-Werkzeugleiste auf die Schaltfläche "Bevölkerungsfenster", und ziehen Sie diese von der Werkzeugleiste weg, um das Bevölkerungsfenster zu öffnen.

Klicken Sie auf jede der drei Schaltflächen unten in diesem Fenster und betrachten Sie nacheinander die drei Anzeigen.

Schließen Sie das Bevölkerungsfenster.



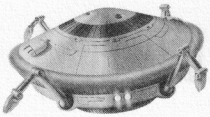
Das Industriefenster gibt Auskunft über den Anteil der verschiedenen Industriezweige in der Stadt und über die Inlandsnachfrage nach den Produkten der verschiedenen Industriezweige. Außerdem ermöglicht es die Festlegung von unterschiedlichen Steuersätzen für jeden Industriezweig, den Sie fördern, aus der Stadt vertreiben oder ganz einfach finanziell zur Ader lassen wollen. Das Industriefenster öffnen Sie, indem Sie ... na, Sie wissen schon, wie das geht.



Klicken Sie in der Stadt-Werkzeugleiste auf die Schaltfläche "Industriefenster", und ziehen Sie diese von der Werkzeugleiste weg, um das Industriefenster zu öffnen.

Betrachten Sie die aktuelle Anzeige ("Relationen").

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Steuersätze".



Wählen Sie einen Industriezweig, der gefördert werden soll, und verringern Sie seinen Steuersatz, indem Sie auf den entsprechenden Balken klicken und ihn nach links ziehen.

Wählen Sie einen Industriezweig, dessen Wachstum Sie einschränken wollen, und erhöhen Sie seinen Steuersatz, indem Sie auf den entsprechenden Balken klicken und ihn nach rechts ziehen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Nachfrage", und werfen Sie einen Blick auf die Nachfrageanzeige.

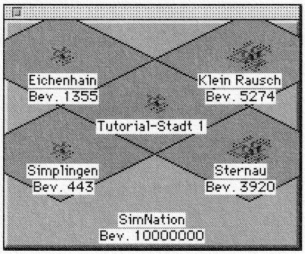
Schließen Sie das Industriefenster.

Das Nachbarnfenster zeigt Ihre Stadt im Kreise der sie umgebenden Nachbarstädte an und weist die Einwohnerzahl jeder einzelnen Stadt sowie der gesamten simulierten Nation aus. Ich möchte wetten, Sie wissen inzwischen, wie das Nachbarnfenster geöffnet wird.

Öffnen Sie das "Fenster"-Menü, und wählen Sie "Nachbarn" aus (außer Sie sind stur und bestehen auf Verwendung der Schaltfläche "Nachbarnfenster").

Werfen Sie einen Blick auf das Fenster, und schließen Sie es wieder.

Mit Hilfe des Budgetfensters steuern Sie die Finanzen der Stadt. Das Budgetfenster ist so wichtig, daß es in diesem Tutorial eine eigene Überschrift verdient:

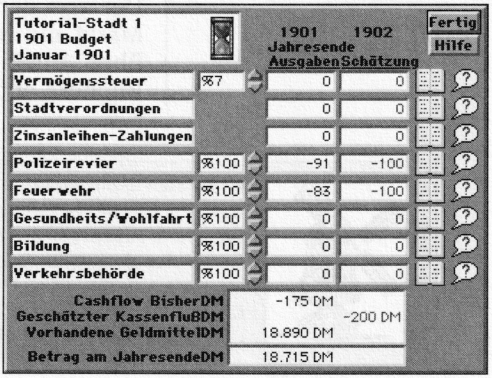


Hier geht's ums Geld

Klicken Sie in der Stadt-Werkzeugleiste auf die Schaltfläche "Budgetfenster".

Auf der linken Seite des Budgetfensters sehen Sie eine Liste aller Einnahmen und Ausgaben von SimCity 2000. Für jede Einnahme bzw. Ausgabe sehen Sie folgende Angaben:

- Spalte "Bisher" - eine blau angezeigte Zahl, die den im laufenden Jahr eingenommenen bzw. ausgegebenen Betrag darstellt.
- Spalte "Geschätzt" - eine rot angezeigte Zahl, die die Einkünfte oder Ausgaben bis Jahresende bei Verwendung der aktuellen Einstellungen des Budgetfensters angibt.
- "Buch" - drücken Sie diese Schaltfläche, um einen detaillierten Monatsbericht über die betreffende Kategorie abzurufen.
- "Ratgeber" - drücken Sie diese Schaltfläche (Sprechblase mit Fragezeichen), wenn Sie einen Rat von Ihren Experten benötigen.



- Prozentsätze - für die meisten (aber nicht alle) Einnahmen und Ausgaben wird ein Prozentsatz angezeigt, der jeweils den Grad der Finanzierung oder Besteuerung angibt.

Auf die Hilfefunktion können Sie zugreifen, indem Sie bei gedrückter Umschalttaste auf ein Wort, eine Zahl, Spalte oder Schaltfläche im Budgetfenster klicken, zu dem bzw. der Sie Hilfe brauchen.

Die erste Einnahmequelle ist auch Ihre Haupteinnahmequelle: die Vermögenssteuer. Rechts neben dem Wort "Vermögenssteuer" steht der aktuelle Steuersatz in Prozent (momentan 7%). Sie können die Vermögenssteuer durch Klicken auf den nach oben bzw. den nach unten zeigenden Pfeil auf beliebige Werte zwischen 0 und 20% setzen. Machen Sie Ihren Sims das Leben leichter, indem Sie den Steuersatz senken.

Klicken Sie zweimal auf den nach unten weisenden Pfeil rechts von "Vermögenssteuer", um den Steuersatz auf 5% abzusenken.

Ist Ihr Computer mit einem Soundsystem ausgerüstet, bekommen Sie nun das Jubeln der Menge zu hören.

Klicken Sie einmal auf den nach oben weisenden Pfeil rechts von "Vermögenssteuer", um den Steuersatz wieder auf 6% anzuheben.

Bei entsprechender Ausrüstung Ihres Computers bekommen Sie wiederum die allgemeine Reaktion lautstark zu hören. Wie vergeßlich die Menschheit doch ist!

Zwei Felder weiter unten sehen Sie das Feld "Anleihenrückzahlung". Dieser Wert stellt den von Ihnen für Anleihen gezahlten Zinssatz dar. Die Stadt wird teilweise über Anleihen finanziert, das heißt, aus Geldern, die Ihnen die Sims leihen. Der von der Stadt bezahlte Zinssatz hängt vom simulierten Markt und dem Schwierigkeitsgrad des Spiels ab. Alles, was Sie über Anleihen wissen müssen, ist in den entsprechenden Büchern enthalten.

Im Zuge des technischen Fortschritts und fortgesetzter Einwanderung wurden Gesetze erforderlich, um einerseits die Feuergefahr in dicht besiedelten Gebieten zu minimieren und andererseits sowohl die Versorgung mit Trinkwasser als auch den Abtransport der Abwässer zu gewährleisten. Die Möglichkeit, immer höher, schneller und "besser" zu bauen, führte zu neuen Erkenntnissen über die wechselseitigen Einflüsse benachbarter Immobilien auf Grundstückswerte und Ästhetik. XIV

Klicken Sie auf das Buchsymbol für "Anleihenrückzahlung".

Die Anleihenrückzahlungsbücher enthalten eine in Monate aufgegliederte Liste der aufgenommenen Anleihen, der Zinssätze, der Zinsaufwendungen sowie der gesamten Zinsaufwendungen. Die im laufenden Jahr angefallenen Beträge werden blau angezeigt, die geschätzten Beträge bis zum Jahresende rot.

Monat	AnleiheDM	Rate%	KostenDM	GesamtDM
Jan	0	0.0%	0	0
Feb	0	0.0%	0	0
Mär	0	0.0%	0	0
Apr	0	0.0%	0	0
Mai	0	0.0%	0	0
Jun	0	0.0%	0	0
Jul	0	0.0%	0	0
Aug	0	0.0%	0	0
Sep	0	0.0%	0	0
Okt	0	0.0%	0	0
Nov	0	0.0%	0	0
Dez	0	0.0%	0	0

Anleihen Zeigen | Anleihen Ausgeben | Anleihen Zurückzahlen | Fertig

Über die Schaltflächen unten im Fenster werden die Anleihen verwaltet.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Anleihen anzeigen".

Kreditwürdigkeit: AAA
Anleihen insgesamt: 0 DM
Bankrate%: 3%
Nächste Anleihe%: 4%

Stadtwert: 0 DM

Ausstehende Anleihen

Ein Fenster mit Angaben zur Kreditwürdigkeit der Stadt und zum allgemeinen Status von Anleihen und Zinssätzen erscheint.

Klicken Sie auf das Fenster, um es zu schließen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Anleihe ausgeben".

In einem kleinen Fenster wird der aktuelle Zinssatz für Anleihen angezeigt. Sie werden gefragt, ob Sie die Anleihe ausgeben wollen.

Aktuelle Raten sin 4%
Wollen Sie die Anleihe ausgeben?
Ja | Nein

Klicken Sie auf "Ja", um die Anleihe auszugeben.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Anleihen anzeigen", um festzustellen, ob die Anleihe tatsächlich ausgegeben wurde.

Klicken Sie, um das Fenster "Anleihen anzeigen" zu schließen.

Später, wenn Sie mehr Geld haben, können Sie zu dieser Stelle zurückkehren und die Anleihe zurückzahlen. Nun aber weiter.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Fertig", um die Anleihenrückzahlungsbücher zu schließen und zum Budgetfenster zurückzukehren.

Das Feld unterhalb von "Anleihenrückzahlung" enthält die finanziellen Informationen zu den Polizeirevieren. Rechts neben "Polizeirevier" wird der Prozentsatz 100 angezeigt, und rechts daneben sehen Sie die Pfeile zur Änderung der Finanzierung.

Klicken Sie auf den nach unten weisenden Pfeil, um die Finanzierung der Polizei auf 50% abzusenken.

Klicken Sie auf die "Buch"-Schaltfläche für die Polizeireviere.

Nehmen Sie die angezeigten Werte zur Kenntnis, und klicken Sie dann in das Fenster, um die Polizeibücher wieder zu schließen.

Monat	Polizei	Betrag	Kosten	Gesamt
Jan	1	100%	-8	-8
Feb	1	50%	-4	-12
Mär	1	50%	-4	-16
Apr	1	50%	-4	-20
Mai	1	50%	-5	-25
Jun	1	50%	-4	-29
Jul	1	50%	-4	-33
Aug	1	50%	-4	-37
Sep	1	50%	-4	-41
Okt	1	50%	-4	-45
Nov	1	50%	-5	-50
Dez	1	50%	-4	-54

Ein bißchen später werden wir die Auswirkung des verringerten Polizeibudgets prüfen. In den Polizeibüchern gibt es keine weiteren Schaltflächen oder Einstellungen.

Betrachten Sie nun ein weiteres Buchfenster.

Klicken Sie auf die "Buch"-Schaltfläche rechts neben "Verkehr".

	Straße	Autobahn	Brücke	Schiene	U-Bahn	Tunnel	Gesamt
Jan	-3	0	0	-11	0	0	-14
Feb	-3	0	0	-11	0	0	-28
Mär	-3	0	-1	-11	0	0	-43
Apr	-3	0	0	-11	0	0	-57
Mai	-4	0	0	-11	0	0	-72
Jun	-3	0	-1	-11	0	0	-87
Jul	-3	0	0	-11	0	0	-101
Aug	-3	0	0	-11	0	0	-115
Sep	-3	0	-1	-11	0	0	-130
Okt	-4	0	0	-11	0	0	-145
Nov	-3	0	0	-11	0	0	-159
Dez	-3	0	-1	-11	0	0	-174

Straße 100% Autobahn 100% Brücke 100%
Schiene 100% U-Bahn 100% Tunnel 100%
Fertig

Die Verkehrsbücher geben nicht nur Auskunft über die monatlich anfallenden Verkehrsausgaben, sondern ermöglichen die individuelle Festlegung der Finanzierung verschiedener Verkehrssysteme. Da die in Tutorial 1 gebauten Brücken ohne jeden Verkehrsanschluß sind, kann die Finanzierung für sie gestrichen werden. Und um festzustellen, was passiert, werden Sie auch die Finanzierung anderer Verkehrssysteme zurückschrauben.

Klicken Sie auf den nach unten weisenden Pfeil für die Finanzierung von Brücken, bis 0% angezeigt wird.

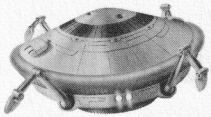
Setzen Sie außerdem auch die Finanzierung für U-Bahn und Tunnels auf 0%.

Schließen Sie die Verkehrsbücher durch Klicken auf "Fertig". Sie kehren zum Budgetfenster zurück.

Straße 100% Autobahn 100% Brücke 100%
Schiene 100% U-Bahn 100% Tunnel 100%

Beachten Sie die Änderung des Prozentsatzes für "Verkehr". Die in den Büchern vorgenommenen Modifizierungen werden hier reflektiert.

Abschließend werden Sie noch die Bücher für die "Verordnungen" prüfen (unterhalb von "Vermögenssteuer").



Klicken Sie auf die "Buch"-Schaltfläche für die Verordnungen.

Dieses Fenster gibt Auskunft über verschiedene Programme, Gesetze und Verordnungen, über die Sie als Bürgermeister entscheiden können. Jedes Programm trägt auf seine Art zur Lebensqualität in der Stadt bei, ist jedoch auch mit einem Nachteil verbunden, gewöhnlich finanzieller Art. Nun ja, die Politik ist ein hartes Geschäft, das harte Entscheidungen fordert.

Das wär's dann für das Budgetfenster - ein kleines Detail ausgenommen. Nach Entfernung des Budgetkrams vom Bildschirm werden Sie feststellen, wie die geänderte Finanzierung das Polizeirevier beeinflußt hat.

Finanzsektor		
1% Umsatzsteuer	✓	116
1% Einkommensteuer	✓	272
Legalisiertes Glücksspiel	✓	233
Strafzettel	✓	136

Sicherheits/Gesundheit		
Freiwillige Feuerwehr	✓	-90
Rauchverbot		
Kostenlose ärztliche Betreuung	✓	-136
Jugendsport		

Bildung		
Kampagne gegen Analphabetentum	✓	-45
Anti-Drogenkampagne		
Erste-Hilfe-Kurse	✓	-45
Nachbarschaftswache		

Eigenwerbung		
Tourismuswerbung	✓	-116
Business-Werbung		
Stadtverschönerung		
Jährliches Stadtfest	✓	-38

Sonstige		
Energiesparprogramm	✓	-552
Kernkraftfreie Zone		
Obdachlosenasyl		
Umweltschutzverordnungen	✓	-162

Geschätzte Jahreskosten	
Finanzsektor	759
Sicherheits/Gesundheit	-227
Bildung	-90
Eigenwerbung	-155
Sonstige	-714

Fertig | LGJ TotalDM 0 | GGS TotalDM -429

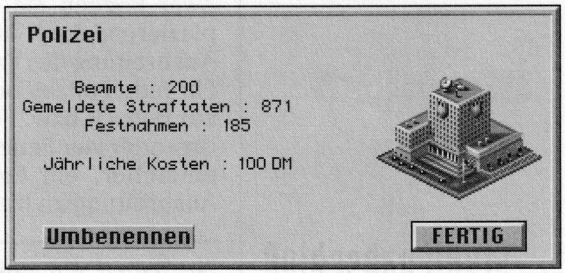
Klicken Sie auf "Fertig", um das "Buch"-Fenster für die Verordnungen zu schließen.

Klicken Sie auf "Fertig", um das Budgetfenster zu schließen.

Klicken Sie in der Stadt-Werkzeugleiste auf die Schaltfläche "Abfrage".

Klicken Sie auf das Polizeirevier.

Wenn Sie die nun angezeigten Werte mit denen der letzten Abfrage vergleichen, werden Sie feststellen, daß sich die Zahl der Beamten etwa halbiert hat. Abhängig von der Größe Ihrer Stadt ist die Kriminalität drastisch gestiegen oder noch unter Kontrolle. In einer sehr kleinen Stadt ist die hundertprozentige Finanzierung von Polizei und Feuerwehr nicht unbedingt erforderlich.



Da gerade von Feuerwachen die Rede ist...

Ein heißes Ereignis

Gelegentlich, oder wenn Ihnen gerade danach ist, haben Sie die feierliche Pflicht (oder, abhängig von Ihrer Veranlagung, das außerordentliche Vergnügen), sich mit Katastrophen auseinanderzusetzen. Natürlich sind vorbeugende Maßnahmen das beste Mittel zur Bekämpfung von Katastrophen. Je wirkungsvoller Ihre Feuerwehr, desto weniger treten Brände auf. Doch manchmal schlägt das Unglück eben auch trotz bester Vorbereitung zu. Vor allem dann, wenn die Katastrophen auf einem Menü präsentiert werden.

Öffnen Sie das Menü "Katastrophen".

Wählen Sie "Feuer".

Haben Sie Feuer gewählt, geschieht zweierlei: 1. bricht irgendwo in der Stadt ein Feuer aus, und 2. wird die Schaltfläche "Notfall" verfügbar. Mit dem Notfallwerkzeug können Sie Ihre Polizei- und Feuerwehrtruppen zum Ort des Notfalls entsenden.

Klicken Sie in der Stadt-Werkzeugleiste auf die Schaltfläche "Notfall", und halten Sie die Maustaste gedrückt.

Wählen Sie "Feuerwehr".

Klicken Sie in der Nähe des Brandes.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Notfall", und halten Sie die Maustaste gedrückt.

Wählen Sie "Polizei".

Klicken Sie in der Nähe des Brandes.

Hinweis: Sollte das Feuer erlöschen, bevor Sie Ihre Mannschaften entsenden können, starten Sie einfach einen weiteren Brand.

Zwar können Sie Feuerwehrleute nicht direkt auf Bränden plazieren, doch können Sie sie einsetzen, um die weitere Ausbreitung des Feuers zu verhindern oder es gar zu löschen. Für jede Polizei- oder Feuerwache, die Sie haben, können Sie ein Polizei- bzw. Feuerwehrsymbol absetzen. Wenn Sie über drei oder vier Feuerwachen und Polizeireviere verfügen, ist es einfacher, ein Feuer einzukreisen und an der weiteren Ausbreitung zu hindern.

Studienabschluß

Sie haben ein umfassendes Tutorial in Städteplanung und -verwaltung absolviert und sind nun Experte in allen Materien von der Planung über die Landschaftsgestaltung bis hin zur Politik.

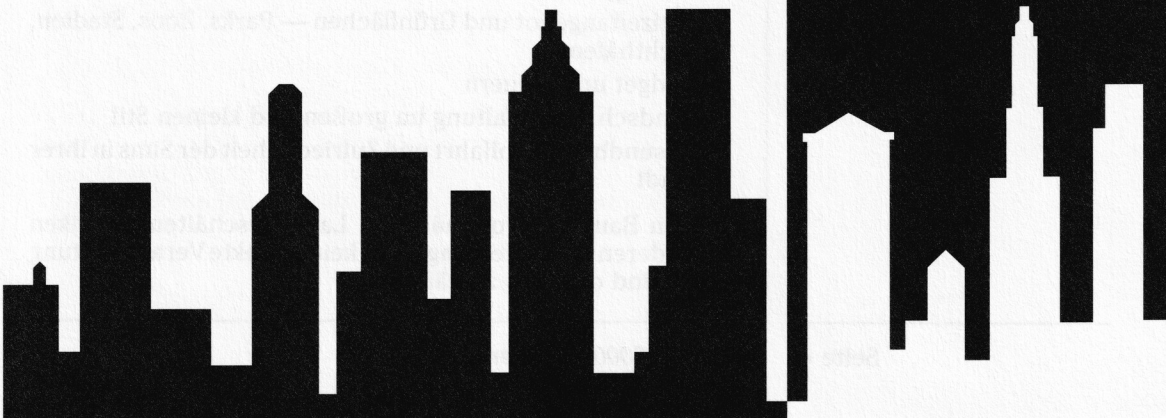
Sollten Sie Lust auf anspruchsvollere Funktionen haben, erforschen Sie den Referenzteil auf Tips zur Hinzufügung eines Wasserversorgungssystems, Verbesserung und Erweiterung des Verkehrssystems mit Hilfe von Autobahnen, Auffahrten, Tunnels, U-Bahnen und Stadtbussen.

Tschüs und viel Spaß in SimCity 2000.

REFERENZ

Slums mögen wohl ein Nährboden für Kriminalität sein, doch die Vororte der Mittelklasse sind Brutstätten von Apathie und Delirium.
The Unquiet Grave

- Cyril Connolly (1903-1974)



Referenz

Dieser Referenzabschnitt enthält tiefergehende Erklärungen (fast) aller Fenster, Schaltflächen, Merkmale und Funktionen von SimCity 2000 für die verschiedenen Computertypen, auf denen das Programm läuft. Dieser Abschnitt wird Ihnen nach dem Durcharbeiten von Tutorial 1 viel sinnvoller erscheinen.

Grundlagen

Es folgen einige grundsätzliche Anmerkungen, die Ihren Platz im Gefüge von SimCity 2000 klarstellen und Sie auf den Rest des Referenzabschnitts vorbereiten sollen.

Wer sind Sie, und was sind Ihre Aufgaben?

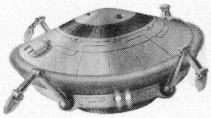
In SimCity 2000 sind Sie der Planer und Bürgermeister einer unbegrenzten Anzahl von Städten. Diese Städte können so klein sein, wie Sie es wünschen, oder so groß sein, wie Sie es schaffen.

Ihre Städte existieren nicht für sich allein in einem Vakuum. Ihr Wachstum und Niedergang werden durch die umliegenden Städte beeinflußt. Die Städte in der Umgebung sind sowohl Markt für die in Ihrer Stadt erzeugten Waren als auch Wettbewerber in bezug auf Einwohner, Handel und Industrie.

In Ihrer Rolle als Bürgermeister tragen Sie die direkte Verantwortung für:

- Planung — Gebietszuordnung, kurz- und langfristige Strategie
- Infrastruktur — Wasserversorgung, Stromversorgung, Verkehr
- Öffentliche Einrichtungen — Feuerwehr, Polizei, Krankenhäuser, Gefängnisse
- Bildung — Schulen, Hochschulen, Bibliotheken, Museen
- Freizeitangebot und Grünflächen — Parks, Zoos, Stadien, Jachthäfen
- Budget und Steuern
- Landschaftsgestaltung im großen und kleinen Stil
- Gesundheit, Wohlfahrt und Zufriedenheit der Sims in Ihrer Stadt

Für den Bau von Wohnhäusern, Ladengeschäften, Fabriken und anderen Gebäuden tragen Sie keine direkte Verantwortung (dafür sind die Sims zuständig).



Szenarien und Städte

SimCity 2000 wird mit mehreren Szenarien geliefert. Jedes Szenarium bietet für die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade verschiedene Herausforderungen.

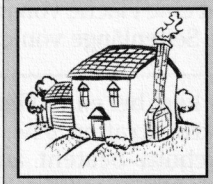
Jedes Szenarium hat eine "Gewinnbedingung". Wenn Sie diese Bedingung innerhalb einer bestimmten Zeit erfüllen, erhalten Sie den Schlüssel der Stadt, und Ihre Amtszeit als Bürgermeister wird verlängert. Gelingt es Ihnen nicht, diese Bedingung zu erfüllen, verlieren Sie Ihren Job und müssen die Stadt verlassen - bis Sie zum nächsten Versuch bereit sind.

Starten Sie eine eigene Stadt, gibt es kein Zeitlimit, keine Bedingungen, kein Gewinnen oder Verlieren. Sie allein fällen das Urteil über Ihre Leistung. Hierbei sollten die einzigen Kriterien Ihr eigenes Vergnügen und die Lebensqualität Ihrer Sims sein.

SimCity 2000 auf verschiedenen Computern

Jede Computerplattform hat ihre eigenen Regeln und Konventionen bezüglich Terminologie, Menüs, Tastatur- und Mausbedienung, Laden und Speichern von Dateien und Umgang mit Fenstern. Innerhalb der von den verschiedenen Benutzerschnittstellen auferlegten Einschränkungen haben wir uns bemüht, SimCity 2000 auf allen Computern möglichst identisch zu programmieren. In den Fällen, in denen Unterschiede zwischen den verschiedenen Computertypen vorliegen, wird auf das computerspezifische Addendum verwiesen.

Die Grafiken in diesem Handbuch stammen von der Macintosh-Version von SimCity 2000. Informationen über Unterschiede zwischen den Grafiken in diesem Handbuch und der Bildschirmdarstellung auf Ihrem Computer finden Sie im computerspezifischen Addendum.



1916 erließ die Stadt New York eine Zonenverordnung, die zum Modell für alle Städte in den Vereinigten Staaten wurde. Überbevölkerung, Überentwicklung, negative Auswirkungen auf den Wert benachbarter Grundstücke, Licht- und Luftmangel wurden damit zu einer Sache der öffentlichen Gesundheit... und es entstand eine neue Behörde zum Schutz der Öffentlichkeit durch Regelung und Steuerung der Bebauung. "Öffentliche Gesundheit, Wohlfahrt und Sicherheit" bildeten die allgemein anerkannte Grundlage für Städteverordnungen. XV

Maus- und Tastaturbedienung

Im allgemeinen beziehen sich sämtliche Anweisungen zum Klicken, Doppelklicken oder Klicken und Ziehen auf die linke Maustaste (falls mehrere vorhanden sind).

Aktionen, bei denen auf dem Mac während des Klickens mit der Maus die Optionstaste gedrückt werden muß, erfordern auf PCs (DOS- oder Windows-Schnittstelle) das Drücken der Strg-Taste.

Abrufen der Hilfefunktion

In SimCity 2000 steht Ihnen in den meisten Situationen Hilfe zur Verfügung. Schaltflächen mit einem Fragezeichen dienen zum Abruf der kontextbezogenen Hilfefunktion.

Haben Sie eine Maus mit mehreren Tasten, wird durch Klicken mit der rechten Maustaste auf eine Schaltfläche oder ein Symbol eine Hilfemeldung angezeigt, die die Funktion der Schaltfläche oder des Icons erläutert. Haben Sie eine Maus mit einer Taste, drücken Sie eine der beiden Umschalttasten auf der Tastatur, halten Sie gedrückt und klicken dann auf eine Schaltfläche oder ein Icon, um die entsprechende Hilfemeldung anzuzeigen.

Gelände

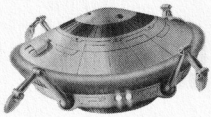
Das Gelände in SimCity 2000 umfaßt bis zu 32 Höhenstufen. Die dargestellten Landschaften haben Berge, Täler, Seen, Flüsse, Bäche und Wasserfälle. Landschaften können sowohl bei Spielbeginn als auch während des Stadtaufbaus an eigene Vorstellungen angepaßt und modifiziert werden.

Wenn Sie mit Hilfe der Option “Neue Karte editieren” im “Datei”-Menü eine neue Stadt starten, können Sie das Gelände für Ihre Stadt nach Belieben formen, ohne daß es etwas kostet. Nach Spielbeginn jedoch sind Veränderungen des Geländes kostenpflichtig.

Das Gelände ist in “Kacheln” unterteilt. Eine Kachel ist die kleinste Landfläche, die angehoben, abgesenkt oder mit Wasser bedeckt werden kann. Jede Kachel hat eine Fläche von ungefähr 4.050 Quadratmetern, das heißt, eine Seitenlänge von ca. 64 m.

Stadtgrenzen

Die maximale Ausdehnung der Stadt liegt bei einer Fläche von ca. 8 x 8 km. Auch Gebäude, Objekte, Straßen usw. sind in Kacheln unterteilt. Ein Straßenabschnitt besteht aus einer Kachel. Einige größere Gebäude bestehen aus vielen Kacheln.



Die gesamte Fläche innerhalb der Stadtgrenzen steht Ihnen zur freien Verfügung für Parks und Grünflächen oder ganz einfach als Wildnis. Die Städte in SimCity 2000 können winzig sein oder aber die gesamte rechteckige Fläche von 8 x 8 km ausfüllen.

Innerhalb der Stadtgrenzen können Sie mehrere getrennte Gemeinden oder Kleinstädte anlegen, doch werden sie von der Simulation als eine Stadt betrachtet. Alle Statistiken und Informationen im Diagramm-, Bevölkerungs-, Industriefenster und anderen Fenstern sind auf alles innerhalb der Stadtgrenzen Vorhandene bezogen.

Das Stadtfenster und die anderen Fenster

Das Stadtfenster stellt Ihre Hauptansicht der Stadt dar. Es ist während des Spiels ständig geöffnet. Die Steuerung des Spiels wird erleichtert, wenn das Stadtfenster die maximale Größe hat, doch läßt sich seine Größe auf einigen Computern ändern.

Die Mehrzahl der anderen, kleineren Fenster, zum Beispiel das Karten- oder Bevölkerungsfenster, werden durch Auswahl im "Fenster"-Menü oder Klicken auf die entsprechende Schaltfläche in der Werkzeugleiste geöffnet.

Wollen Sie lediglich einen kurzen Blick auf eines der kleineren Fenster werfen (vorübergehende Anzeige), klicken Sie auf die betreffende Schaltfläche in der Werkzeugleiste und halten die Maustaste gedrückt. Das Fenster bleibt geöffnet, bis Sie die Maustaste wieder loslassen. Falls Sie das Fenster bei gedrückter Maustaste von der Werkzeugleiste wegziehen und die Maustaste danach loslassen, verbleibt das Fenster am Bildschirm, bis Sie es wieder schließen.

Zwei wichtige Eigenschaften der kleinen Fenster sollten Sie ebenfalls in Erinnerung behalten:

1. Einige haben zusätzliche Schaltflächen oder Steuerelemente, die nur bei permanenter Anzeige (nach dem Wegziehen von der Werkzeugleiste) verfügbar sind, also nicht bei vorübergehender Anzeige.
2. Diese kleinen Fenster verbleiben im Vordergrund und verdecken, solange sie geöffnet sind, eventuell Teile des Stadtfensters. Wenn Sie auf das Stadtfenster klicken, um die Stadt zu modifizieren, verdeckt es diese kleineren Fenster nicht. Aus diesem Grunde sollten Sie sicherstellen, daß diese Fenster die Rollbalken des Stadtfensters nicht verdecken.

Menüs

Alle Menüs und Menüoptionen in SimCity 2000. Geringfügige Unterschiede von einem Computertyp zum anderen sind möglich.

Menü "Datei"

Dieses Menü enthält die Befehle zur Dateiverwaltung, zum Starten neuer Spiele und Szenarien und Beenden von SimCity 2000.

ÜBER SIMCITY 2000
Ruft äußerst interessante und aufregende Informationen über das Spiel und seine Schöpfer auf. Falls Ihr Computer ein besonderes Menü hat, wie das "Apple"-Menü beim Macintosh, befindet sich diese Menüoption dort und nicht im "Datei"-Menü.

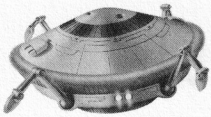
STADT LADEN
Öffnet ein Dialogfenster zum Laden einer Datei und ermöglicht damit die Fortsetzung einer zuvor gespeicherten SimCity 2000-Stadt. Dieser Befehl wird auch zum Importieren einer Stadt aus SimCity oder SimCity Classic verwendet.

NEUE STADT
Fragt zuerst an, ob Sie die aktuelle Stadt speichern wollen, erzeugt dann ein neues, leeres Gelände, fordert Sie zur Eingabe eines Namens für die Stadt und Wahl des Schwierigkeitsgrades auf und eröffnet dann das Spiel.

NEUE KARTE EDITIEREN
Fragt zuerst an, ob Sie die aktuelle Stadt speichern wollen, entfernt dann sämtliche Gebäude und alle Teile der Infrastruktur und überläßt Ihnen das leere Gelände im Geländeeditiermodus. In diesem Modus haben Sie Zugriff auf Werkzeuge zur beliebigen Veränderung oder Regenerierung der Landschaft - ohne Kostenaufwand.

SZENARIUM LADEN
Öffnet ein Dialogfenster, in dem alle verfügbaren Szenarien aufgeführt sind, und gestattet die Auswahl eines dieser Szenarien.

STADT SPEICHERN
Speichert die aktuelle Stadt unter dem von Ihnen vergebenen Namen auf der Festplatte. Der zuletzt gespeicherte Spielstand wird überschrieben. Wurde die Stadt noch nicht gespeichert, öffnet sich das Dialogfenster "Stadt speichern unter...", in dem Sie der Stadt einen Namen geben und Zielplatte und -verzeichnis bzw. -ordner festlegen.



STADT SPEICHERN UNTER...
Öffnet ein Dialogfenster, in dem Sie der Stadt einen anderen Namen geben und Zielplatte und -verzeichnis bzw. -ordner zum Speichern der Stadt festlegen können.

BEENDEN
Entfernt SimCity 2000 aus dem Arbeitsspeicher Ihres Computers, bis Sie wieder bereit sind, Ihrer Verantwortung als Bürgermeister nachzukommen. Zuerst werden Sie jedoch gefragt, ob Sie die aktuelle Stadt speichern wollen.

GESCHWINDIGKEITSMENÜ
Dieses Menü enthält die Befehle zur Einstellung der Simulation auf verschiedene Geschwindigkeiten, darunter auch Pause. Die momentane Geschwindigkeitseinstellung ist durch ein Häkchen gekennzeichnet. Die tatsächliche Geschwindigkeit ist von Ihrem Computer, seinem Mikroprozessor und dessen Taktgeschwindigkeit abhängig.

PAUSE
Hält die Zeitfortschreibung der Simulation an.

SCHNECKE
Die Simulation kriecht vor sich hin wie eine - Sie haben's erraten - Schnecke.

LAMA
Stellt die mittlere Simulationsgeschwindigkeit ein.

GEPARD
Die Simulation läuft mit der Höchstgeschwindigkeit Ihres Computers ab.

Menü "Optionen"

Dieses Menü steuert verschiedene Simulations- und Soundoptionen zur Anpassung des Spiels an Ihre Präferenzen. Die aktiven Optionen sind durch ein Häkchen gekennzeichnet.

AUTOM. BUDGET
Ist diese Option ausgewählt, unterbleibt die automatische Anzeige des Budgetfensters an jedem Jahresende, und das Spiel wird mit dem Budget vom vorausgegangenen Jahr fortgesetzt.

AUTOM. GEHE ZU
Ist diese Option aktiviert, wird das Stadtfenster bei Eintritt eines wichtigen Ereignisses, zum Beispiel einer Katastrophe, automatisch um den Ort dieses Ereignisses zentriert. Ist die Option inaktiv, werden Sie durch Meldungen von wichtigen Ereignissen in Kenntnis gesetzt.

TONEFFEKTE
Diese Option schaltet die Toneffekte wechselweise ein und aus. Die Qualität der Toneffekte ist stark abhängig von der Soundausrüstung Ihres Computers.

MUSIK
Schaltet die Musikbegleitung wechselweise ein und aus. Die Wiedergabequalität der Musik ist stark abhängig von der Soundausrüstung Ihres Computers.

Menü "Katastrophen"

Über dieses Menü können Sie verschiedene Katastrophen hereinbrechen lassen oder gänzlich ausschließen. Weitere Informationen zu Katastrophen finden Sie unter "Handhabung von Katastrophen" im Abschnitt "Strategie" weiter unten.

FEUER
Legt an irgendeiner Stelle innerhalb der Stadtgrenzen ein Feuer.

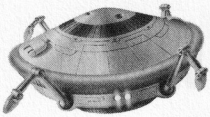
ÜBERSCHWEMMUNG
Löst eine vom Meer oder einem Fluß ausgehende Flutwelle aus, die alles mit sich reißt, was nicht niet- und nagelfest ist.

FLUGZEUGABSTURZ
Verursacht den Absturz eines Flugzeugs innerhalb der Stadtgrenzen.

WIRBELSTURM
Läßt einen Wirbelsturm auf die Stadt los.

ERDBEBEN
Schüttelt und rüttelt die Stadt kräftig durch.

MONSTER
Entfesselt den Terror des Jahres 2000.



KEINE KATASTROPHEN
Verhindert Katastrophen. “Keine Katastrophen” kann die “offiziellen” Katastrophen der Szenarien nicht verhindern, und die Wirkung bereits hereingebrochener Katastrophen kann nicht aufgehalten werden. “Keine Katastrophen” hindert auch den Stadtrat daran, ohne Ihre Genehmigung Verordnungen zu erlassen.

Hinweis: Alle Kraftwerke haben eine Lebenserwartung von 50 Jahren; danach brechen sie zusammen. Sie verursachen keine Brände oder radioaktive Verseuchung - sie geben einfach den Geist auf und stürzen in sich zusammen. Halten Sie deshalb in den Zeitungen Ausschau nach Nachrichten über altersschwache Kraftwerke. Ist “Keine Katastrophen” aktiviert, so werden Kraftwerke bei Überalterung automatisch überholt, und Sie müssen ebenso automatisch dafür zahlen. Falls im Stadtsäckel nicht genug Geld zur Bezahlung des betreffenden Kraftwerks ist, hört es einfach auf zu existieren.

Menü “Fenster”

Über dieses Menü können Sie auf die verschiedenen in SimCity 2000 verfügbaren Fenster zugreifen.

KARTE
Öffnet das Kartenfenster, in dem die gesamte Stadt auf unterschiedliche Weise angezeigt werden kann.

BUDGET
Öffnet das Budgetfenster, in dem Sie mit den finanziellen Zahlen Ihrer Stadt jonglieren können.

VERORDNUNGEN
Öffnet das Verordnungsfenster, in dem Sie in verschiedene Anleihen, Gesetze und Verordnungen der Stadt Einsicht nehmen und diese beeinflussen können.

BEVÖLKERUNG
Öffnet das Bevölkerungsfenster, das einen demographischen Überblick über die Sims in der Stadt gibt.

INDUSTRIE
Öffnet das Industriefenster, in dem die momentan in der Stadt angesiedelten Industriezweige inspiziert und deren Steuersätze eingestellt werden können.

DIAGRAMME
Öffnet das Diagrammfenster, in dem statistische Daten als Zeittrends in grafischer Form dargestellt werden.

NACHBARN
Öffnet das Nachbarnfenster, in dem Sie Vergleiche zwischen Ihrer Stadt und den benachbarten Städten anstellen können.

Menü "Zeitung"

Über dieses Menü bestimmen Sie, wie häufig die Zeitung ausgetragen wird. Außerdem können Sie verschiedene Lokalblätter lesen. Auch wenn die beiden folgenden Optionen deaktiviert sind, werden Zeitungen, die über Katastrophen berichten, an Ihrer Türschwelle angeliefert.

ABONNEMENT
Ist diese Option aktiviert, erhalten Sie zweimal im Jahr eine Ausgabe einer Zeitung (die Zeitung erscheint am Bildschirm).

EXTRABLATT
Ist diese Option aktiviert, erhalten Sie ausschließlich Zeitungen, die über wichtige Ereignisse - etwa Erfindungen und Meilensteine in der Geschichte der Stadt - berichten.

DIE ZEITUNGEN
Öffnet und/oder aktiviert die verschiedenen Lokalzeitungen. Es gibt zwischen null (zu Beginn der Stadtgeschichte) und sechs (in einer sehr großen Stadt) verschiedene Zeitungen. Die durch einen Kreis links neben dem Namen gekennzeichnete Zeitung ist die Zeitung, die Ihnen zugestellt wird. Wenn Sie eine Zeitung manuell öffnen, wird sie zu der von Ihnen abonnierten Zeitung.

Der Erlaß von Gesetzen für Wohn- und Industriegebiete, öffentliche Gesundheit, Wohlfahrt und Sicherheit wurde als Lösung vieler Probleme angesehen: eine wohlwollende Behörde, die das für alle Beste bestimmen und - mit entsprechenden Vollmachten ausgerüstet - durchsetzen sollte. Es dauerte jedoch nicht lange bis zur Erkenntnis, daß diese neuen Vorschriften keineswegs alle Schwierigkeiten bei der Erschließung von Grundstücken ausgeräumt, sondern lediglich zur Absteckung des Schlachtfelds und Wahl neuer Waffen geführt hatten. XVI

Fenster

Stadtfenster

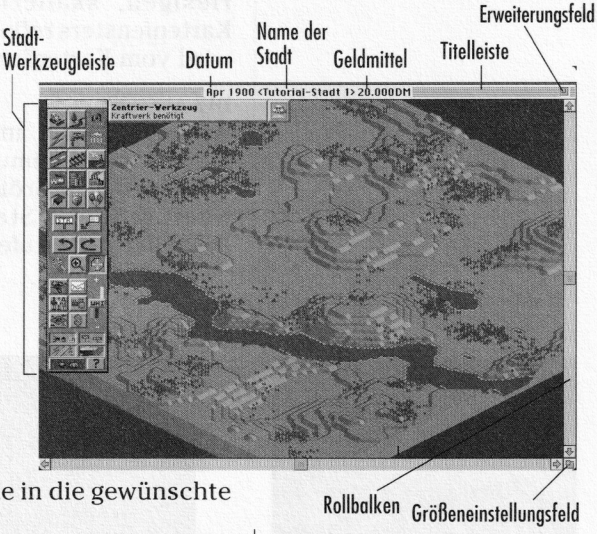
Dieser Abschnitt beschreibt jedes der Fenster in SimCity 2000 in allen Einzelheiten.

ALLGEMEINES

Das Stadtfenster ist Ihr Hauptarbeitsbereich bei der Formung und Entwicklung der Stadt und ihres Geländes. Es ist (auf den meisten Computern) ständig geöffnet, während SimCity 2000 abläuft.

Ganz oben befindet sich die Titelleiste, die das simulierte Datum, den Namen der Stadt und die aktuellen Geldmittel anzeigt. Ganz rechts auf der Titelleiste befindet sich eine Art Feld oder Schaltfläche (abhängig von Ihrem Computer), das bzw. die zur schnellen Änderung der Fenstergröße dient.

- Auf dem Macintosh und auf PCs unter DOS handelt es sich dabei um das Erweiterungsfeld, das zwischen der Vollbildschirmdarstellung des Fensters und der zuletzt eingestellten Fenstergröße umschaltet.
- Auf PCs unter Windows sind zwei Schaltflächen vorhanden. “Vollbild” schaltet zwischen der Vollbildschirmdarstellung des Fensters und der zuletzt eingestellten Fenstergröße um, “Symbol” verkleinert das Fenster auf Symbolgröße.



Sie können die Größe des Stadtfensters ändern, indem Sie auf das Größeneinstellungsfeld klicken und die rechte untere Fensterecke bei gedrückter Maustaste in die gewünschte Richtung ziehen.

Die Rollbalken und Bildlaufpfeile können Sie einsetzen, um den Stadtausschnitt im Fenster umherzubewegen.

Die Werkzeugleiste enthält alle Werkzeuge, die Sie benötigen, um Gebiete zuzuweisen, die Stadt aufzubauen und zu verwalten. Die Werkzeugleiste ändert sich mit dem jeweiligen Modus. Und da gerade das Schlagwort “Modus” gefallen ist...

MODI

Das Stadtfenster hat drei Modi: “Städtebaumodus”, “Geländeeditiermodus” und “Kartenmodus”.

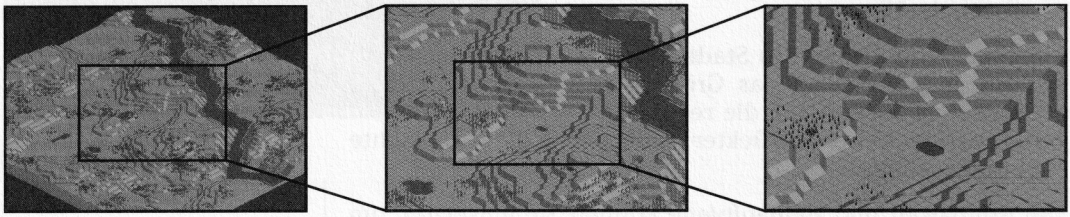
Am häufigsten werden Sie sich im Städtebaumodus befinden, in dem Sie die Stadt aufbauen und erweitern. In diesem Modus können Sie auch das Gelände modifizieren, doch gelten dabei physikalische und finanzielle Einschränkungen.

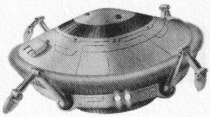
Im Geländeeditiermodus können Sie an der neuen, leeren Landschaft ohne finanziellen Aufwand die gewünschten Änderungen vornehmen. Haben Sie den Geländeeditiermodus einmal verlassen, um die Stadt zu starten, können Sie die betreffende Landschaft nicht mehr im Geländeeditiermodus bearbeiten.

Im Kartenmodus wird das gesamte Stadtfenster zu einer riesigen, skalierbaren Anzeige, die den Inhalt des Kartenfensters reflektiert. Der Kartenmodus des Stadtfensters wird vom Kartenfenster aus ein- und ausgeschaltet.

DIE ANSICHT

Bei der Ansicht im Stadtfenster handelt es sich um eine isometrische, simulierte 3D-Landschaft. Sie kann in drei verschiedenen Größen angezeigt werden, so daß Sie kleinere oder größere Stadtausschnitte in unterschiedlichen Detailliertheitsstufen betrachten können.





DIE LANDSCHAFT

Bei jeder Gründung einer neuen Stadt in SimCity 2000 wird eine neue Landschaft generiert. Neue Landschaften können beliebig oft erzeugt werden. Landschaften können beliebig modifiziert werden.

Befindet sich das Stadtfenster im Geländeeditiermodus, können Sie die Landschaft drastisch verändern, ohne daß dies die Stadt auch nur einen Pfennig kostet. Sie können Berge erhöhen oder abflachen, Wasserläufe plazieren, den Meeresspiegel anheben oder absenken und einzelne Bäume oder ganze Wälder pflanzen.

Haben Sie den Geländeeditiermodus verlassen, befinden Sie sich im Städtebaumodus, in dem Sie ebenfalls drastische Änderungen an der Landschaft vornehmen können, doch müssen Sie diese aus der Stadtkasse bezahlen.

Die Landschaft besteht aus den drei Grundelementen Land, Wasser und Bäumen.

Das Land ist in SimCity 2000 in "Kacheln" genannte kleine Quadrate aufgeteilt. Diese Kacheln können auf insgesamt 32 Ebenen angehoben bzw. abgesenkt werden. Unterhalb des Meeresspiegels liegende Landflächen sind überflutet.

Wie das bei Wasser so üblich ist, fließt es auch in SimCity 2000 bergab. Wenn Sie im Geländeeditiermodus eine neue Landschaft erzeugen, können Sie wählen, ob diese von einem Fluß durchquert werden soll. Außerdem können Sie bestimmen, ob eine Seite der Stadt an einer Küste liegen soll oder nicht. Die Landschaft kann außerdem Bäche, Teiche und Seen enthalten. Zudem können Sie den Meeresspiegel anheben oder absenken, um aus Ihrer Stadt entweder eine Wüste oder eine Inselkette zu machen.

Wie in Wirklichkeit sind Bäume auch in SimCity 2000 große Pflanzen, die Schatten spenden und eine Heimat für die Tierwelt darstellen. Sie erhöhen den ästhetischen Wert von Städten und gleichzeitig auch den Grundstückswert.

DIE STADT-WERKZEUGLEISTE

Wenn sich das Stadtfenster im Städtebaumodus befindet, wird die Stadt-Werkzeugleiste - das Steuerzentrum für Aufbau, Modifizierung und Verwaltung der Stadt - angezeigt. Durch Klicken auf die Leiste ganz oben und Ziehen bei gedrückter Maustaste kann die Werkzeugleiste am Bildschirm verschoben werden.

Um die Bedienung vor allem für Anfänger zu erleichtern, können Sie ganz einfach eine beliebige Schaltfläche drücken und dann die Standardeinstellung des betreffenden Werkzeugs verwenden. Haben Sie Lust auf mehr Power, zusätzliche Funktionen und erhöhte Flexibilität, können Sie von den Untermenüs Gebrauch machen, die unter vielen der Schaltflächen versteckt sind. Wenn Sie auf eine Schaltfläche klicken und die Maustaste gedrückt halten, erscheint das betreffende Untermenü, das Ihnen Zugriff auf viele weitere Auswahlpunkte und Optionen gibt. Die Untermenüs und in ihnen verfügbare Optionen ändern sich mit der Zeit (der Stadt) und reflektieren den jeweiligen Stand der Technik.

Die Stadt-Werkzeugleiste enthält Werkzeuge für folgende Zwecke:

- Modifizierung der Landschaft
- Vergrößerte oder verkleinerte Darstellung zur Anzeige eines kleineren, detaillierten oder größeren, weniger detaillierten Stadtausschnitts
- Zentrieren des Bildausschnitts um verschiedene Positionen im Stadtfenster
- Drehung der Stadt im Stadtfenster
- Zuweisung von Wohngebieten, Geschäftsgebieten und Industriegebieten
- Aufbau und Ausbau der Infrastruktur
- Hinzufügen spezieller Gebäude (Museen, Zoos usw.)
- Genaue Inspektion bestimmter Stadtbereiche
- Hinzufügen von Schildern oder Markierungen
- Einblenden und Ausblenden der Anzeige verschiedener Objekte und Ebenen im Stadtfenster
- Öffnen verschiedener Informationsfenster

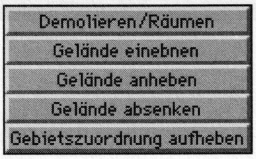
Außerdem wird in der Stadt-Werkzeugleiste die Nachfrage nach den verschiedenen Gebietsarten angezeigt.

Wollen Sie einmal daran erinnert werden, welche Funktion eine Schaltfläche hat, klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die Schaltfläche. Ein hilfsbereites Informationsfenster erscheint und klärt Sie über die Funktion der Schaltfläche auf.

Dies sind die Werkzeuge der Stadt-Werkzeugleiste:

BULLDOZER

Der Bulldozer ist ein Multifunktionswerkzeug mit mehreren Einsatzebenen, einer Standardeinstellung und einem Untermenü, das weitere vier Aktionen zur Auswahl anbietet. Klicken Sie auf die "Bulldozer"-Schaltfläche, und halten Sie die Maustaste gedrückt, um das Untermenü zu öffnen. Bei aktivem Bulldozer wird der Cursor als Planierraupe angezeigt.



Zum Gebrauch des Bulldozers wählen Sie die gewünschte Funktion und klicken an der gewünschten Stelle oder klicken und ziehen über die Fläche, die bearbeitet werden soll.

"Demolieren/räumen" (die Standardeinstellung) zerstört und entfernt Bäume, Schutt und von Menschen (Sims?) geschaffene Objekte, ohne das Gelände oder den Gebietsstatus zu verändern. Wenn etwas zerstört werden soll, klicken Sie einfach darauf.

Kosten: DM 1 pro Kachel.

"Einebnen" ermöglicht die Wahl einer Höhenstufe und trägt Hügel und Berge zur ausgewählten Höhe ab bzw. auf. Dabei wird auch geräumt, das heißt, alle Bäume, Straßen, Stromleitungen und Gebäude werden entfernt.

Kosten: DM 25 pro Kachel pro Höhenänderung.

Mit "Anheben" können Sie aus Maulwurfshügeln Berge machen.

Kosten: DM 25 pro Kachel pro Höhenänderung.

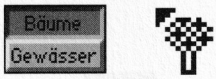
Mit "Absenken" können Sie die Höhe von Bergen verringern und Täler graben. (Bis unter den Meeresspiegel abgesenkte Kacheln werden von Wasser überflutet.)

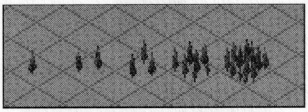
Kosten: DM 25 pro Kachel pro Höhenänderung.

"Gebietszuordnung aufheben" wandelt nicht erschlossene Wohngebiete, Geschäftsgebiete oder Industriegebiete in Gebiete ohne Zuordnung um.

Kosten: DM 1 pro Kachel.

Da das Einebnen, Anheben und Absenken von Geländeteilen sehr teuer werden kann, sollten Sie diese Werkzeuge nicht überstrapazieren. Soll eine Landschaft drastisch geändert werden, sollten Sie dies vor dem Start der Stadt im Geländeeditiermodus erledigen, und können damit sehr viel Geld sparen.





LANDSCHAFTSGESTALTUNG

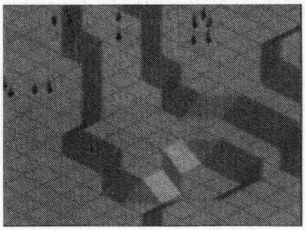
Mit dem Werkzeug "Landschaftsgestaltung" können Sie Bäume und Gewässer hinzufügen. Bei aktiviertem Werkzeug wird der Cursor als Baum angezeigt. Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken und die Maustaste gedrückt halten, erscheint ein Untermenü zur Wahl zwischen Bäumen und Wasser.

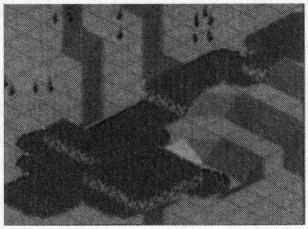
Das Werkzeug "Baum" plaziert Bäume. Jedes Klicken der Maustaste plaziert einen oder zwei Bäume. Sie können mehrmals auf dieselbe Kachel klicken, um Dickichte zu erstellen, oder klicken und das Werkzeug über mehrere Kacheln ziehen, um Wälder anzulegen.

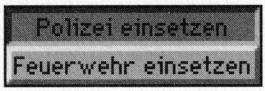
Kosten: DM 3 pro Klicken.

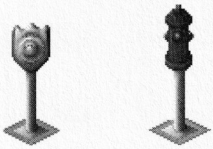
Das Werkzeug "Gewässer" ermöglicht die Erstellung von Seen und Wasserläufen durch Klicken auf die gewünschte Stelle.

Kosten: DM 100 pro Kachel.


Vorher


Nachher

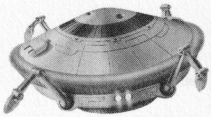




NOTFALL

Mit Hilfe des Werkzeugs "Notfall" können Sie Polizei- und/oder Feuerwehrtrupps zum Ort einer Katastrophe entsenden. Dieses Werkzeug steht nur bei Katastrophen zur Verfügung und wird ansonsten grau angezeigt, das heißt, es ist deaktiviert. Ist das Werkzeug aktiviert, erscheint der Cursor als Leuchtbake. Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken und die Maustaste gedrückt halten, erscheint ein Untermenü zur Wahl von Polizei oder Feuerwehr.

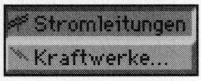
Haben Sie das Werkzeug aktiviert und Polizei oder Feuerwehr gewählt, klicken Sie auf den Teil der Stadt, zu dem Sie Ihre Katastrophenbekämpfungseinheiten entsenden wollen. Am angeklickten Ort wird ein Symbol plaziert, das die entsandte Polizei- oder Feuerwehrmannschaft darstellt. Für jedes Polizeirevier bzw. für jede Feuerwache in der Stadt kann eines



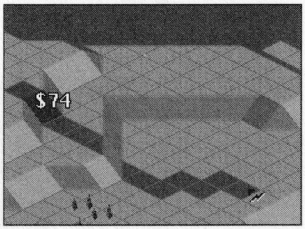
dieser Symbole plaziert werden. Sind alle plaziert, so wird durch nochmaliges Klicken das als erstes plazierte Symbol an die zuletzt angeklickte Stelle verlegt. Auf diese Weise können Sie ein Feuer oder Krawalle blockieren, einkreisen und unter Kontrolle bringen. Die Entsendung von Polizei- oder Feuerwehrkräften ist kostenlos.

ELEKTRIZITÄT

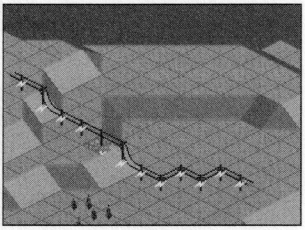
"Elektrizität" ist ein Werkzeug mit mehreren Anwendungen. Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken und die Maustaste gedrückt halten, öffnet sich ein Untermenü, das zwei Funktionen zur Auswahl anbietet: die Verlegung von Stromleitungen und Plazierung von Kraftwerken. Bei aktiviertem Werkzeug wird der Cursor als Blitz angezeigt.



"Stromleitungen", die Standardeinstellung, ermöglicht das "Aufmalen" von Stromleitungen auf das Gelände durch Anklicken des Ausgangspunktes, Ziehen des Cursors zum Zielpunkt und Loslassen der Maustaste. Haben Sie mit der Verlegung einer Stromleitung begonnen und überlegen es sich anders, können Sie die Aktion abbrechen, indem Sie die Umschalttaste drücken und gedrückt halten, bevor Sie die Maustaste loslassen.



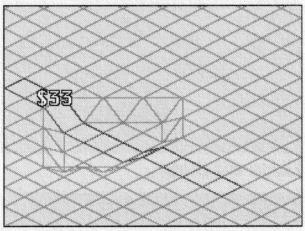
Klicken und ziehen ...



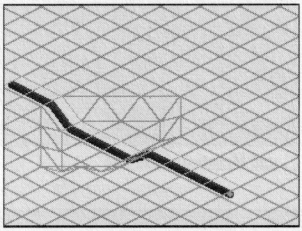
... und Maustaste loslassen

Stromleitungen werden als Kette blinkender Warnleuchten angezeigt, falls sie keine Verbindung zu einem Kraftwerk haben. Stromleitungen können nur geradlinig oder in 90-Grad-Winkeln verlegt werden. Sie können Straßen oder Bahngeleise überqueren, jedoch nicht innerhalb von Kurven oder geraden Strecken, die in 45-Grad-Winkeln verlaufen. Das Verlegen von Stromleitungen über Gewässer ist etwas teurer. Wann immer Sie versuchen, eine Leitung über ein Gewässer hinweg zu verlegen, erscheint ein Dialogfenster mit einem Kostenvoranschlag.
Kosten: DM 2 pro Kachel über Land, DM 10 pro Kachel über Wasser.

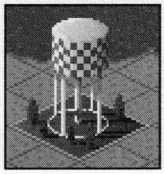
"Kraftwerk..." stellt verschiedene Kraftwerke zur Auswahl. Abhängig von Zeit und technischem Fortschritt in der Stadt stehen von drei bis neun verschiedene Kraftwerksarten zur Verfügung. Klicken Sie auf das gewünschte Kraftwerk, dann auf das Gelände, auf dem es stehen soll. Für jedes Kraftwerk ist eine "Info"-Schaltfläche vorhanden, mit deren Hilfe Sie Informationen über Vor- und Nachteile sowie Kosten abrufen können.



Klicken und ziehen ...



... und Maustaste loslassen



WASSERNETZ

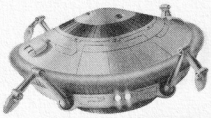
Das Werkzeug "Wassernetz" hat mehrere Anwendungen. Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken und die Maustaste gedrückt halten, öffnet sich ein Untermenü, das fünf verschiedene wasserbezogene Funktionen zur Auswahl anbietet: Verlegen von Wasserleitungen, Installation von Wasserpumpen, Ankauf von Wasserreservoirs, Bau von Kläranlagen, Bau von Entsalzungsanlagen. Ist dieses Werkzeug aktiviert, wird der Cursor als Wasserhahn angezeigt.

Abhängig von Zeit und technischer Entwicklung in Ihrer Stadt haben Sie eventuell nur Zugriff auf Pumpen und Wassertürme. Mit der Zeit werden im Zuge des technischen Fortschritts auch die anderen Optionen angeboten. Zwar kann eine Stadt auch ohne Wassernetz existieren, doch ist ihre Bevölkerungsdichte beschränkt. Wenn die Sims bauen, verlegen sie gleich die unterirdischen Wasserleitungen für ihre Gebäude mit. Sie sind lediglich dafür verantwortlich, die Gebäude an das Wassernetz anzuschließen.

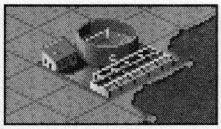
"Leitungen", die Standardeinstellung, ermöglicht das "Aufmalen" von Wasserleitungen auf das Gelände durch Anklicken des Ausgangspunktes, Ziehen des Cursors zum Zielpunkt und Loslassen der Maustaste. Haben Sie mit der Verlegung einer Wasserleitung begonnen und überlegen es sich anders, können Sie die Aktion abbrechen, indem Sie die Umschalttaste drücken und gedrückt halten, bevor Sie die Maustaste loslassen. Wasserleitungen werden stets unterirdisch verlegt. Bei Aktivierung von "Leitungen" wird automatisch die Untergrundansicht eingeschaltet, damit Sie die Leitungen sehen können.
Kosten: DM 3 pro Kachel.

Auf dem Gelände plazierte Wasserpumpen fungieren als Brunnen mit hervorragender Wasserqualität. Wasserpumpen müssen an das Stromnetz angeschlossen werden, damit sie funktionieren. Werden Pumpen direkt neben einem See oder Fluß plaziert, liefern sie die doppelte Wassermenge wie eine Quelle. Eine in Küstennähe (Salzwasser) plazierte Wasserpumpe pumpt dieselbe Wassermenge wie eine Quelle.
Kosten: DM 100 pro Pumpe.

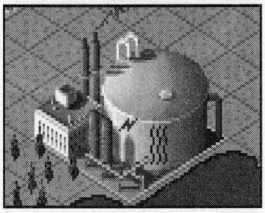
In Wassertürmen können Sie Wasser speichern, damit es in trockenen Klimaten im Sommer zu keiner Verknappung kommt.
Kosten: DM 250 pro Turm.



“Aufbereitung” - Kläranlagen reinigen Abwasser, führen das gereinigte Wasser dem natürlichen Zyklus zu und verringern dadurch jahreszeitlich bedingte Verknappungen. Kosten: DM 500 pro Kläranlage.



“Entsalzung” - Entsalzungsanlagen entfernen das Salz aus Meerwasser. Sie sind teuer, in Küstengemeinden mit begrenzter Wasserversorgung oder ohne andere Wasserquelle jedoch manchmal erforderlich. Entsalzungsanlagen müssen mit Strom versorgt werden, haben interne Pumpen und benötigen deshalb keine zusätzlichen Wasserpumpen. Sie erzeugen etwa doppelt soviel Wasser wie eine in Flußnähe gelegene Wasserpumpe. Kosten: DM 1.000 pro Entsalzungsanlage.



BELOHNUNGEN

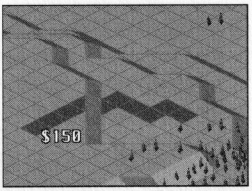
Diese Schaltfläche ist wie eine Art Überraschungspaket. Sie ist normalerweise grau und damit deaktiviert und wird erst dann verfügbar, wenn Sie eine Belohnung verdienen. Belohnungen basieren auf der Bevölkerung der Stadt und bestehen aus besonderen Gebäuden und Denkmälern, die Ihre Leistung als Bürgermeister würdigen. Ist dieses Werkzeug aktiv, wird der Cursor als Bürgermeister mit abgenommenem Hut angezeigt.

Die Belohnungen, die Sie verdienen können, sind ... nein, ich werd’s Ihnen nicht verraten. Sie werden einfach abwarten und selbst sehen müssen.

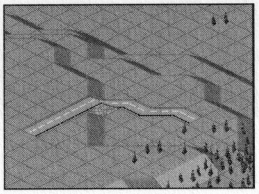
STRASSEN

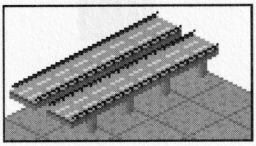
Das Werkzeug “Straßen” hat mehrere Anwendungen. Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken und die Maustaste gedrückt halten, öffnet sich ein Untermenü, das fünf verschiedene straßenbezogene Funktionen zur Auswahl anbietet: Plazierung von Straßen und Autobahnen, Tunnelbau, Bau von Auffahrten und Busbahnhöfen. Ist dieses Werkzeug aktiviert, wird der Cursor als asphaltierter Straßenabschnitt angezeigt.

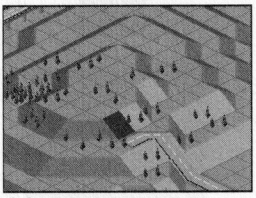
Abhängig von Datum und technischem Entwicklungsstand stehen Ihnen eventuell nur Straßen und Tunnels zur Verfügung. Die anderen Optionen werden mit der Zeit angeboten.

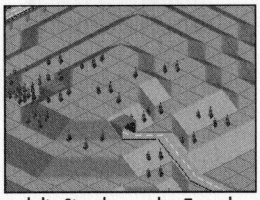


Klicken und ziehen ...


... und Maustaste loslassen




Klicken...


und die Sims bauen den Tunnel

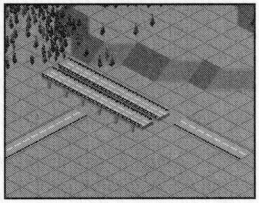
"Straße", die Standardeinstellung, ermöglicht das "Aufmalen" von Straßen auf das Gelände durch Anklicken des Ausgangspunktes, Ziehen des Cursors zum Zielpunkt und Loslassen der Maustaste. Haben Sie mit dem Bau einer Straße begonnen und überlegen es sich anders, können Sie die Aktion abbrechen, indem Sie die Umschalttaste drücken und gedrückt halten, bevor Sie die Maustaste loslassen.

Straßen können geradlinig, in 90-Grad- oder 45-Grad-Winkeln verlaufen. Kreuzen sich Straßen, ergibt sich eine Kreuzung. Wollen Sie eine Straße über ein Gewässer führen und ist der Bau einer Brücke möglich, wird ein Kostenvoranschlag angezeigt. Kann keine Brücke gebaut werden, werden Sie durch eine entsprechende Meldung informiert.
Kosten: DM 10 pro Straßenkachel.

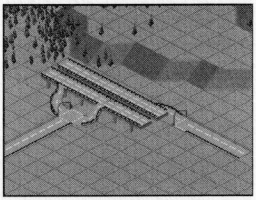
Autobahnen sind von Säulen getragene Straßen mit hoher Kapazität. Sie können ein viermal höheres Verkehrsaufkommen bewältigen als normale Straßen. Zu ihrem Bau wird dasselbe Verfahren verwendet wie für normale Straßen. Autobahnen können erst nach Plazierung von Auffahrten von Autos befahren werden. Wenn sich Autobahnen kreuzen, ergibt sich eine kleeblattförmige Kreuzung. Wollen Sie eine Autobahn über ein Gewässer führen und ist der Bau einer Brücke möglich, wird Ihnen mitgeteilt, wieviel dies kosten wird. Kann keine Brücke gebaut werden, werden Sie durch eine entsprechende Meldung informiert.
Kosten: DM 100 pro Autobahnabschnitt (4 Kacheln).

Tunnels eröffnen Passagen für Straßen durch Hügel und Berge. Tunnels können keine Kurven enthalten und dürfen nicht von Straßen gekreuzt werden - auch nicht auf einer anderen Höhe. Zur Plazierung eines Tunnels klicken Sie auf die Kachel, an der der Tunneleingang liegen soll. Dabei muß es sich um eine geneigte Kachel handeln. Die Straßenbauingenieure werden sich weigern, einen Tunnel zu bauen, wo aus logischen Gründen keiner gebaut werden kann oder wo sich aufgrund von instabilem Gelände ein Sicherheitsrisiko ergeben würde. Klicken Sie an einer geeigneten Stelle, teilt Ihnen ein Ingenieursbericht mit, was der Tunnelbau kosten würde, und fragt an, ob Sie fortfahren wollen oder nicht.
Kosten: DM 150 pro Tunnelkachel.

Über Auffahrten können Autos und Busse von Straßen auf Autobahnen fahren und umgekehrt. Plazieren Sie sie deshalb als Anschlußstellen zwischen Straßen und Autobahnen. Optimal sind auf beiden Seiten einer Autobahn plazierte Auffahrten.
Kosten: DM 25 pro Kachel.

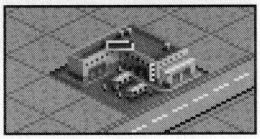


Bereit für Auffahrten



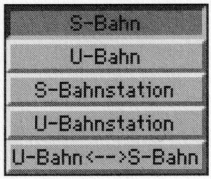
Plazierte Auffahrten

Busbahnhöfe ermöglichen es Pendlern, den Bus zur Arbeit zu nehmen und damit das Verkehrsaufkommen zu vermindern. Busbahnhöfe müssen auf ebenem Gelände plaziert werden. Mindestens zwei Busbahnhöfe sind erforderlich, da die Busse zwischen diesen verkehren. Die Fahrgäste können an Haltestellen zwischen den Busbahnhöfen ein- und aussteigen.
Kosten: DM 250 pro Busbahnhof.



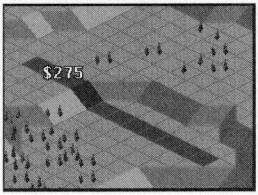
GELEISE

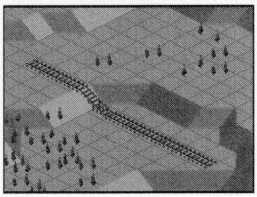
Das Werkzeug "Geleise" hat mehrere Anwendungen. Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken und die Maustaste gedrückt halten, öffnet sich ein Untermenü, das vier verschiedene schienenbezogene Funktionen zur Auswahl anbietet: Plazierung von S-Bahngeleisen, Plazierung von U-Bahngeleisen, Bau von S-Bahnstationen, Bau von U-Bahnstationen. Ist dieses Werkzeug aktiviert, wird der Cursor als ein Stück Schienenstrang angezeigt.

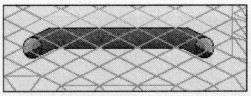


Abhängig von Datum und technischem Entwicklungsstand stehen Ihnen eventuell nur Geleise und S-Bahnhöfe zur Verfügung. Die anderen Optionen werden mit der Zeit angeboten.

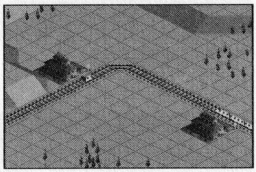
"S-Bahn", die Standardeinstellung, ermöglicht das "Aufmalen" von Schienen auf das Gelände durch Anklicken des Ausgangspunktes, Ziehen des Cursors zum Zielpunkt und Loslassen der Maustaste. Haben Sie mit dem Bau einer S-Bahnstrecke begonnen und überlegen es sich anders, können Sie die Aktion abbrechen, indem Sie die Umschalttaste drücken und gedrückt halten, bevor Sie die Maustaste loslassen. Geleise ohne Bahnhöfe sind nutzlos.
Kosten: DM 25 pro Kachel.





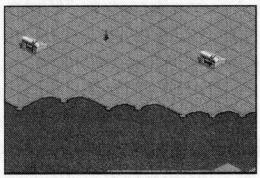


U-Bahnen sind unterirdische S-Bahnen. U-Bahnstrecken werden auf dieselbe Art und Weise plaziert wie S-Bahngeleise, jedoch mit dem Unterschied, daß automatisch die Untergrundansicht aktiviert wird. U-Bahnen ohne U-Bahnstationen sind nutzlos. Kosten: DM 100 pro Kachel.

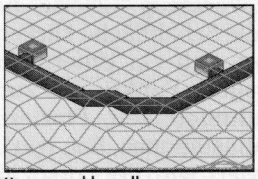


In S-Bahnhöfen besteigen und verlassen die Fahrgäste die Züge. Geleise ohne S-Bahnhöfe sind nutzlos. S-Bahnhöfe müssen neben Geleisen auf ebenem Terrain plaziert werden. Kosten: DM 500 pro Bahnhof.

In U-Bahnstationen besteigen und verlassen die Fahrgäste die U-Bahnzüge. Die U-Bahn hält nur an U-Bahnstationen an. U-Bahnstationen müssen neben U-Bahnstrecken auf ebenem Terrain plaziert werden. Die Plazierung von U-Bahnstationen wird durch Verwendung der Untergrundansicht erleichtert. Kosten: DM 250 pro Station.

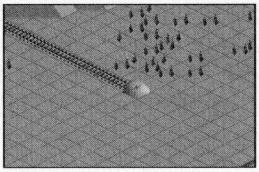


Oberirdische Darstellung von U-Bahnstationen

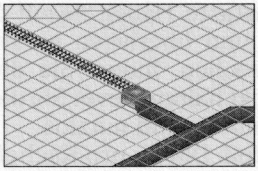


Untergrunddarstellung von U-Bahnstationen

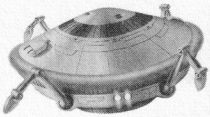
Über die Option "U-Bahn<—>S-Bahn" können U-Bahn-/S-Bahnverbindungen hergestellt werden, so daß sich ein integriertes öffentliches Verkehrssystem ergibt. Diese Verbindungen müssen neben einer S-Bahngeleiskachel plaziert werden. Kosten: DM 250 pro Kachel.



Oberirdische Darstellung einer U-Bahn-/S-Bahnverbindung

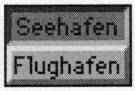


Untergrunddarstellung einer U-Bahn-/S-Bahnverbindung



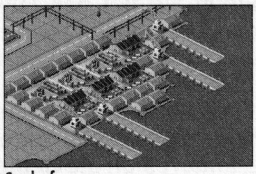
HÄFEN

Das Werkzeug "Häfen" ermöglicht die Plazierung von Flughäfen und Seehäfen. Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken und die Maustaste gedrückt halten, öffnet sich ein Untermenü, das diese beiden Optionen zur Auswahl anbietet. Ist dieses Werkzeug aktiviert, wird der Cursor als Anker bzw. als Radarparabolreflektor angezeigt.

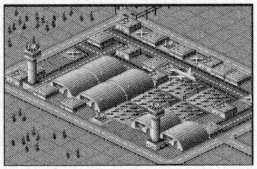


Häfen werden durch Klicken und Ziehen - zur Bildung eines Quadrates oder Rechtecks - und abschließendes Loslassen der Maustaste plaziert. Haben Sie mit dem Bau eines Hafens begonnen und überlegen es sich anders, können Sie die Aktion abbrechen, indem Sie die Umschalttaste drücken und gedrückt halten, bevor Sie die Maustaste loslassen. Häfen müssen mit Strom versorgt werden, damit sie sich entwickeln können. Häfen haben nur dann einen Nutzen, wenn sie an der Küste liegen.

Kosten: DM 150 pro Seehafenkachel, DM 250 pro Flughafenkachel.



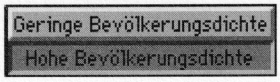
Seehafen



Flughafen

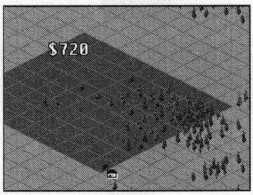
WOHNGEBIETE

Mit dem Werkzeug "Wohngebiet" können Sie Bereiche der Stadt abstecken, die als Wohngebiete definiert sind. Klicken Sie auf "Wohngebiet" und halten die Maustaste gedrückt, erscheint ein Untermenü, das Gebiete mit geringer oder hoher Dichte anbietet. Bei aktiviertem Werkzeug wird der Cursor als ein kleines Haus angezeigt.

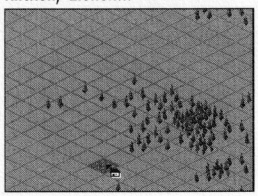


Um ein Wohngebiet abzustecken, klicken Sie auf das Gelände, halten die Maustaste gedrückt, ziehen die Maus zur Bildung eines Rechtecks der gewünschten Größe und lassen abschließend die Maustaste wieder los. Haben Sie mit der Definition eines Gebiets begonnen und überlegen es sich anders, können Sie die Aktion abbrechen, indem Sie die Umschalttaste drücken und gedrückt halten, bevor Sie die Maustaste loslassen. Überstreichen Sie bei der Zuweisung eines Wohngebiets eine Fläche, die bereits als Wohngebiet derselben Dichte ausgewiesen wurde, müssen Sie für die betreffenden Kacheln nicht noch einmal zahlen. Fahren Sie über ein nicht erschlossenes Gebiet, das bereits als Geschäfts- oder Industriegebiet oder Wohngebiet unterschiedlicher Dichte ausgewiesen wurde, ändert sich die Gebietszuweisung, und Sie werden zur Kasse gebeten. Die Gebietszuordnung eines bereits erschlossenen Gebiets kann nicht geändert werden.

Kosten: geringe Dichte DM 5 pro Kachel, hohe Dichte DM 10 pro Kachel.



Klicken, ziehen...



...und loslassen

Geringes Gewerbeaufkommen
Hohes Gewerbeaufkommen

GESCHÄFTSGEBIETE

Mit dem Werkzeug "Geschäftsgebiet" können Sie Bereiche der Stadt abstecken, die zum Bau von Ladengeschäften, Büros, Werkstätten usw. vorgesehen sind. Klicken Sie auf "Geschäftsgebiet" und halten die Maustaste gedrückt, erscheint ein Untermenü, das Gebiete mit geringer oder hoher Dichte anbietet. Bei aktiviertem Werkzeug wird der Cursor als kleines Bürogebäude angezeigt.

Um ein Geschäftsgebiet abzustecken, klicken Sie auf das Gelände, halten die Maustaste gedrückt, ziehen die Maus zur Bildung eines Rechtecks der gewünschten Größe und lassen abschließend die Maustaste wieder los. Haben Sie mit der Definition eines Gebiets begonnen und überlegen es sich anders, können Sie die Aktion abbrechen, indem Sie die Umschalttaste drücken und gedrückt halten, bevor Sie die Maustaste loslassen. Überstreichen Sie bei der Zuweisung eines Geschäftsgebiets eine Fläche, die bereits als Geschäftsgebiet derselben Dichte ausgewiesen wurde, müssen Sie für die betreffenden Kacheln nicht noch einmal zahlen. Fahren Sie über ein nicht erschlossenes Gebiet, das bereits als Wohn- oder Industriegebiet oder Geschäftsgebiet unterschiedlicher Dichte ausgewiesen wurde, ändert sich die Gebietszuweisung, und Sie müssen in die Stadtkasse greifen. Die Gebietszuordnung eines bereits erschlossenen Gebiets kann nicht geändert werden.
Kosten: geringe Dichte DM 5 pro Kachel, hohe Dichte DM 10 pro Kachel.

Geringes Industrieaufkommen
Hohes Industrieaufkommen

INDUSTRIEGEBIETE

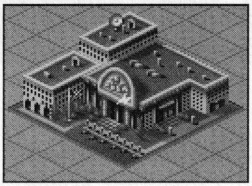
Mit dem Werkzeug "Industriegebiet" können Sie Bereiche der Stadt abstecken, die zum Bau von Fabriken vorgesehen sind. Klicken Sie auf "Industriegebiet" und halten die Maustaste gedrückt, erscheint ein Untermenü, das Gebiete mit geringer oder hoher Dichte anbietet. Bei aktiviertem Werkzeug wird der Cursor als kleines Fabrikgebäude angezeigt.

Um ein Industriegebiet abzustecken, klicken Sie auf das Gelände, halten die Maustaste gedrückt, ziehen die Maus zur Bildung eines Rechtecks der gewünschten Größe und lassen abschließend die Maustaste wieder los. Haben Sie mit der Definition eines Gebiets begonnen und überlegen es sich anders, können Sie die Aktion abbrechen, indem Sie die Umschalttaste drücken und gedrückt halten, bevor Sie die Maustaste loslassen. Überstreichen Sie bei der Zuweisung eines Industriegebiets eine Fläche, die bereits als Industriegebiet derselben Dichte ausgewiesen wurde, müssen Sie für die

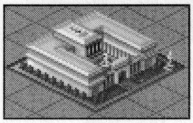
betreffenden Kacheln nicht noch einmal zahlen. Fahren Sie über ein nicht erschlossenes Gebiet, das bereits als Geschäfts- oder Wohngebiet oder Industriegebiet unterschiedlicher Dichte ausgewiesen wurde, ändert sich die Gebietszuweisung, und Sie müssen berappen. Die Gebietszuordnung eines bereits erschlossenen Gebiets kann nicht geändert werden.
Kosten: geringe Dichte DM 5 pro Kachel, hohe Dichte DM 10 pro Kachel.

BILDUNG
"Bildung" ist ein Werkzeug mit mehreren Funktionen, das Ihnen die Möglichkeit gibt, alles zu tun, um die Bildung Ihrer Bürger zu verbessern. Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken und die Maustaste gedrückt halten, öffnet sich ein Untermenü, das folgende Bildungseinrichtungen zur Auswahl anbietet: Schule, Hochschule, Bibliothek und Museum. Ist dieses Werkzeug aktiviert, wird der Cursor als Barett angezeigt.
Kosten: DM 250 pro Schule, DM 1000 pro Hochschule, DM 500 pro Bibliothek, DM 1.000 pro Museum.

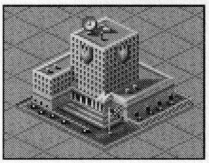
Schule

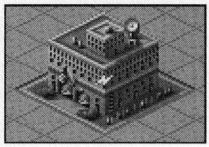

Hochschule

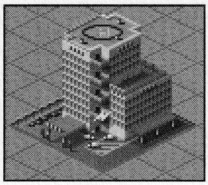
Bibliothek

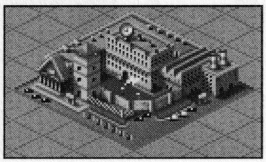

Museum

STÄDTISCHE DIENSTE
"Städtische Dienste" ist ein Multifunktionswerkzeug, mit dessen Hilfe Sie die Dienste zur Verfügung stellen können, auf die wir normalerweise liebend gerne verzichten würden, wenn wir ohne sie auskämen. Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken und die Maustaste gedrückt halten, öffnet sich ein Untermenü, das folgende Einrichtungen zur Auswahl anbietet: Polizei, Feuerwache, Krankenhaus und Gefängnis. Ist dieses Werkzeug aktiviert, wird der Cursor als Abzeichen angezeigt.
Kosten: DM 500 pro Polizeirevier, DM 500 pro Feuerwache, DM 500 pro Krankenhaus, DM 3.000 pro Gefängnis.


Polizeirevier


Feuerwache

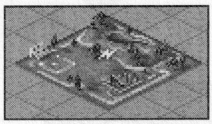

Krankenhaus


Gefängnis

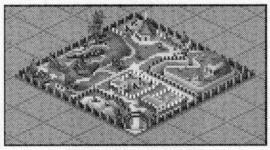
FREIZEIT

"Freizeit" ist ein Multifunktionswerkzeug, mit dessen Hilfe Sie Ihren Bürgern das geben können, was sie zur Erholung, Entspannung und zum Spaß brauchen. Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken und die Maustaste gedrückt halten, öffnet sich ein Untermenü, das folgende angenehme Einrichtungen zur Auswahl anbietet: "Kleiner Park", "Großer Park", "Zoo", "Stadion" und "Jachthafen". Ist dieses Werkzeug aktiviert, wird der Cursor als Ballonbündel angezeigt.
Kosten: DM 20 für einen kleinen Park, DM 150 für einen großen Park, DM 3.000 für einen Zoo, DM 5.000 für ein Stadion, DM 1.000 für einen Jachthafen.

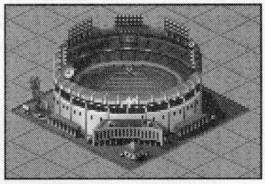
Kleiner Park



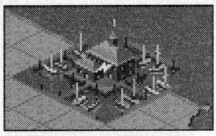
Großer Park



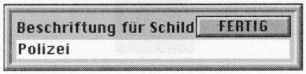
Zoo



Stadion



Jachthafen



SCHILDER

Mit dem "Schild"-Werkzeug können Sie Schilder mit den Namen von Straßen und Gebäuden sowie Schilder für besondere Attraktionen aufstellen. Ist dieses Werkzeug aktiviert, wird der Cursor als kleines Schild angezeigt. Um ein Schild aufzustellen, aktivieren Sie das "Schild"-Werkzeug und klicken auf die gewünschte Stelle. In das darauf angezeigte Dialogfenster geben Sie den Text für das Schild ein und klicken abschließend auf "FERTIG". Das Aufstellen von Schildern ist kostenlos.

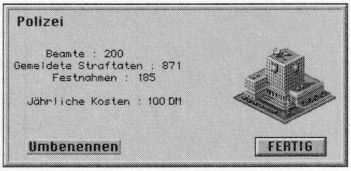
Schilder können mit Hilfe der Schaltfläche "Schilder anzeigen" ein- und ausgeblendet werden.

Die meisten städtischen Planungs- und Gebietsvergabesysteme funktionieren folgendermaßen: Sind größere Änderungen der Zusammensetzung einer Stadt angebracht, legen die Planer Vorschläge mit verschiedenen Alternativen zur Diskussion vor. Führt die Diskussion zu Kontroversen, werden die Berichte der Planer von gewählten Bürgervertretern analysiert. Auf diese Weise getroffene Entscheidungen stützen sich in der Theorie auf eine gründliche Untersuchung und Abwägung der Möglichkeiten, Tatsachen und Erkenntnisse. XVII

ABFRAGE

Mit Hilfe des Werkzeugs "Abfrage" können unterschiedliche Teile der Stadt genauer inspiziert werden. Ist dieses Werkzeug aktiv, wird der Cursor als Lupe dargestellt. Um die gewünschten Informationen abzurufen, aktivieren Sie das Werkzeug und klicken dann auf einen beliebigen Punkt. SimCity 2000 zeigt ein Dialogfenster mit faszinierenden Angaben zum angeklickten Punkt an.

Haben Sie sich die in einem Dialogfenster enthaltenen Informationen zu Gemüte geführt, genügt es gewöhnlich, auf eine beliebige andere Stelle zu klicken, um das Fenster wieder zu schließen. In manchen Fällen können Sie mit Hilfe des Abfrage-Dialogfensters ein Gebäude (zum Beispiel ein Stadion) umbenennen. In derartigen Fällen müssen Sie auf "FERTIG" klicken, um das Fenster zu verabschieden. Klicken Sie auf "UMBENENNEN", um den Namen des abgefragten Gebäudes zu ändern. Die Benutzung des Abfragewerkzeugs ist gratis.



Für das Abfragewerkzeug gibt es ein Tastaturkürzel: klicken Sie einfach bei gedrückter Umschalttaste auf die gewünschte Stelle.

DREHUNG IN ENTGEGENGESETZTE UHRZEIGERRICHTUNG

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Stadt um 90 Grad in entgegengesetzter Uhrzeigerrichtung zu drehen. Die Benutzung dieses Werkzeugs ist gratis.

DREHUNG IN UHRZEIGERRICHTUNG

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Stadt um 90 Grad in Uhrzeigerrichtung zu drehen. Die Benutzung dieses Werkzeugs ist gratis.

VERKLEINERN

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um sich eine kleinere, weiter entfernte Ansicht der Stadt zu verschaffen. Die Stadt kann in drei Maßstäben angezeigt werden. Wird die Stadt in der maximalen Verkleinerungsstufe angezeigt, ist die Schaltfläche grau und damit deaktiviert. Die Benutzung dieses Werkzeugs ist gratis.

VERGRÖSSERN

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um sich eine vergrößerte Nahansicht der Stadt zu verschaffen. Die Stadt kann in drei Maßstäben angezeigt werden. Wird die Stadt in der maximalen Vergrößerungsstufe angezeigt, ist die Schaltfläche grau und damit deaktiviert. Die Benutzung dieses Werkzeugs ist gratis.

ZENTRIEREN
Mit dem Zentrierwerkzeug können Sie eine Stelle wählen, um die die Stadt im Stadtfenster zentriert angezeigt wird. Aktivieren Sie das Werkzeug, und klicken Sie auf die gewünschte Position. Wenn dieses Werkzeug aktiviert ist, erscheint der Cursor als Visier. Tastaturkürzel für diese Funktion: klicken Sie bei gedrückter Optionstaste (Mac) bzw. Strg-Taste (PC) auf die gewünschte Stelle. Die Benutzung dieses Werkzeugs ist gratis.

SCHALTFLÄCHE "KARTENFENSTER"
Mit der Schaltfläche "Kartenfenster" können Sie das Kartenfenster in zwei Modi öffnen: vorübergehend und permanent. Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken und die Maustaste gedrückt halten, wird vorübergehend eine kleine Karte der gesamten Stadt angezeigt. Das auf dieser Karte angezeigte Rechteck kennzeichnet den Stadtausschnitt, der gerade im Stadtfenster angezeigt wird. Diese Karte verschwindet wieder, sobald Sie die Maustaste loslassen.

Klicken Sie dagegen auf die Schaltfläche und ziehen diese bei gedrückter Maustaste von der Werkzeugleiste weg, bleibt das Kartenfenster geöffnet und wird durch eine eigene Werkzeugleiste zur Wahl verschiedener Anzeigearten vervollständigt. Nähere Informationen zum Kartenfenster finden Sie weiter hinten in diesem Abschnitt des Handbuches.

SCHALTFLÄCHE "DIAGRAMMFENSTER"
Mit der Schaltfläche "Diagrammfenster" können Sie das Diagrammfenster in zwei Modi öffnen: vorübergehend und permanent. Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken und die Maustaste gedrückt halten, wird vorübergehend ein Diagramm mit den Daten der Stadt angezeigt. Dieses Diagramm verschwindet wieder, sobald Sie die Maustaste loslassen.

Klicken Sie dagegen auf die Schaltfläche und ziehen diese bei gedrückter Maustaste von der Werkzeugleiste weg, bleibt das Diagrammfenster geöffnet und wird durch eine eigene Werkzeugleiste zur Wahl verschiedener Diagramme vervollständigt. Nähere Informationen zum Diagrammfenster finden Sie weiter hinten in diesem Abschnitt des Handbuches.

SCHALTFLÄCHE "BEVÖLKERUNGSFENSTER"
Mit der Schaltfläche "Bevölkerungsfenster" können Sie das Bevölkerungsfenster in zwei Modi öffnen: vorübergehend und permanent. Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken und die Maustaste gedrückt halten, wird vorübergehend ein Bevölkerungsdiagramm angezeigt. Dieses Diagramm verschwindet wieder, sobald Sie die Maustaste loslassen.

Klicken Sie dagegen auf die Schaltfläche und ziehen diese bei gedrückter Maustaste von der Werkzeugleiste weg, bleibt das Bevölkerungsfenster geöffnet und wird durch eine eigene Werkzeugleiste zur Wahl verschiedener Bevölkerungsanzeigen vervollständigt. Nähere Informationen zum Bevölkerungsfenster finden Sie weiter hinten in diesem Abschnitt des Handbuches.

SCHALTFLÄCHE "INDUSTRIEFENSTER"

Mit der Schaltfläche "Industriefenster" können Sie das Industriefenster in zwei Modi öffnen: vorübergehend und permanent. Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken und die Maustaste gedrückt halten, wird vorübergehend ein Diagramm mit den Daten der in der Stadt angesiedelten Industrie angezeigt. Dieses Diagramm verschwindet wieder, sobald Sie die Maustaste loslassen.

Klicken Sie dagegen auf die Schaltfläche und ziehen diese bei gedrückter Maustaste von der Werkzeugleiste weg, bleibt das Industriefenster geöffnet und wird durch drei Schaltflächen zur Wahl verschiedener Industrieanzeigen vervollständigt. Nähere Informationen zum Industriefenster finden Sie weiter hinten in diesem Abschnitt des Handbuches.

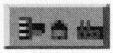
SCHALTFLÄCHE "NACHBARNFENSTER"

Mit der Schaltfläche "Nachbarnfenster" können Sie das Nachbarnfenster in zwei Modi öffnen: vorübergehend und permanent. Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken und die Maustaste gedrückt halten, wird vorübergehend eine Ansicht der Stadt und der Städte in der Umgebung mit individuellen und zusammenfassenden Bevölkerungsdaten angezeigt. Diese Anzeige verschwindet wieder, sobald Sie die Maustaste loslassen.

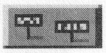
Klicken Sie dagegen auf die Schaltfläche und ziehen diese bei gedrückter Maustaste von der Werkzeugleiste weg, bleibt das Nachbarnfenster geöffnet. Nähere Informationen zum Nachbarnfenster finden Sie weiter hinten in diesem Abschnitt des Handbuches.

SCHALTFLÄCHE "BUDGETFENSTER"

Mit der Schaltfläche "Budgetfenster" öffnen Sie das Budgetfenster permanent (für dieses Fenster gibt es keinen vorübergehenden Anzeigemodus). Nähere Informationen zum Budgetfenster finden Sie weiter hinten in diesem Abschnitt des Handbuches.



GEBÄUDE ANZEIGEN
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Anzeige der Gebäude ein- und auszuschalten. Keine Angst - die Gebäude werden dadurch nicht ausradiert; sie bleiben lediglich solange unsichtbar, bis Sie diese Schaltfläche erneut drücken.



SCHILDER ANZEIGEN
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Anzeige der Schilder ein- und auszuschalten. Die Schilder bleiben unsichtbar, bis Sie diese Schaltfläche erneut drücken.

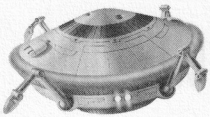
INFRASTRUKTUR ANZEIGEN
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Anzeige der Infrastruktur (Straßen, S- und U-Bahnlinien, Stromleitungen, Wasserpumpen und U-Bahnstationen) im Stadtfenster ein- und auszuschalten.

GEBIETE ANZEIGEN
Die Wirkung dieser Schaltfläche bei Anzeige der Normal- und Untergrundansicht ist unterschiedlich. In der Normalansicht wird die Anzeige der Gebäude in den verschiedenen Gebietsarten ein- und ausgeschaltet. Dies gilt für alle privaten Gebäude sowie Häfen und Militärbasen, nicht jedoch für stadteigene Gebäude wie Polizeireviere, Feuerwachen, Bildungseinrichtungen, Bahnhöfe und Kraftwerke. In der Untergrundansicht wird eine Farbanzeige ein- und ausgeschaltet, die die verschiedenen Gebiete darstellt, ohne daß Sie zur Oberflächenansicht zurückwechseln müssen.

UNTERGRUND ANZEIGEN
Mit dieser Schaltfläche schalten Sie zwischen der Oberflächen- und der Untergrundansicht um.

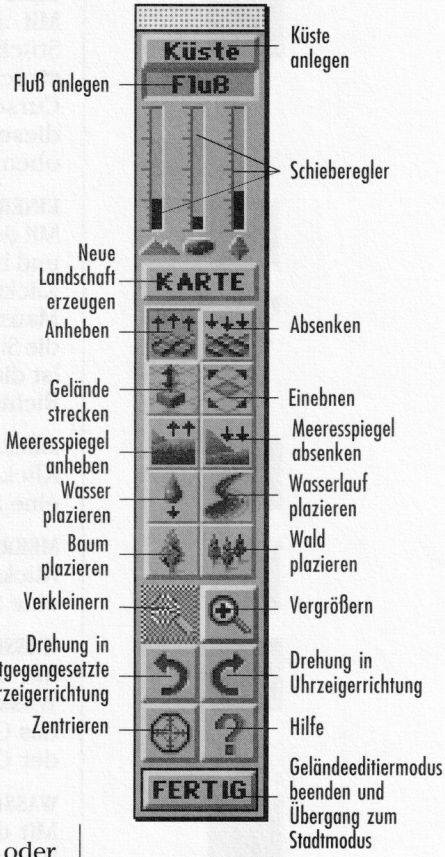
HILFE
Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, erscheint eine freundliche Erinnerung daran, daß Sie Hilfe zu allen Schaltflächen abrufen können, indem Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die gewünschte Schaltfläche klicken.

NACHFRAGEANZEIGE
Die Nachfrageanzeige gibt ständig Aufschluß darüber, an welchen Gebietsarten Bedarf besteht. Bei großen Städten kann es schon mal ein paar Minuten dauern, bis diese Anzeige auf Veränderungen reagiert - ein bißchen Geduld ist also angebracht.



DIE GELÄNDE-WERKZEUGLEISTE

Befindet sich das Stadtfenster im Geländeeditiermodus, wird die Gelände-Werkzeugleiste angezeigt - Ihr Kontrollzentrum für die Modifizierung und Anpassung der Landschaft. Durch Klicken auf die Leiste ganz oben und Ziehen bei gedrückter Maustaste kann die Werkzeugleiste am Bildschirm verschoben werden. Änderungen der Landschaft im Geländeeditiermodus sind kostenlos. Es folgt eine Beschreibung aller Werkzeuge der Gelände-Werkzeugleiste.



KÜSTE

Die aktivierte Schaltfläche "Küste" erzeugt eine Küste an einer Seite der als nächstes generierten Landschaft.

FLUSS

Die aktivierte Schaltfläche "Fluß" erzeugt einen durch die als nächstes generierte Landschaft verlaufenden Fluß.

SCHIEBEREGLER "BERG", "WASSER" UND "BAUM"

Mit diesen Schiebereglern können Sie den Anteil von Bergen, Wasser und Bäumen an der Gesamtfläche der als nächstes generierten Landschaft einstellen. Klicken Sie auf die Schieberegler und ziehen Sie die Balken an die gewünschte Position. Je höher ein Balken, desto größer der Anteil an Bergen, Wasser und Bäumen. Je niedriger, umso geringer der Anteil.

KARTE

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine neue Landschaft auf Grundlage der Stellungen von "Küste", "Fluß" und der drei Schieberegler zu erstellen.

ANHEBEN

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Anheben", und klicken Sie oder klicken und ziehen Sie dann auf das/dem Gelände, das angehoben werden soll. Wasserbedeckte Flächen können durch Anheben bis über den Meeresspiegel in Landflächen umgewandelt werden. Ist dieses Werkzeug aktiv, wird der Cursor in Form von drei nach oben weisenden Pfeilen dargestellt.

ABSENKEN

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Absenken", und klicken Sie oder klicken und ziehen Sie dann auf das/dem Gelände, das abgesenkt werden soll. Landflächen können bis unter den Meeresspiegel abgesenkt und dadurch in Seen oder Wasserläufe verwandelt werden. Ist dieses Werkzeug aktiv, wird der Cursor in Form von drei nach unten weisenden Pfeilen dargestellt.

GELÄNDE STRECKEN
Mit dem Werkzeug "Gelände strecken" können Sie sich ein Stück Land greifen und dieses nach oben oder nach unten strecken. Klicken Sie auf das Gelände, und ziehen Sie den Cursor bei gedrückter Maustaste nach oben oder unten. Ist dieses Werkzeug aktiv, wird der Cursor in Form eines nach oben und unten weisenden Pfeils dargestellt.

EINEBNEN
Mit der Schaltfläche "Einebnen" wählen Sie die gewünschte Höhe und bringen das umliegende Gelände schnell auf dieselbe Höhe. Klicken Sie auf eine Kachel der gewünschten Höhe, halten Sie die Maustaste gedrückt, und ziehen Sie den Cursor über die Fläche, die Sie auf die gewünschte Höhe anheben oder absenken wollen. Ist dieses Werkzeug aktiv, wird der Cursor in Form eines in vier Richtungen weisenden Pfeils dargestellt.

MEERESSPIEGEL ANHEBEN
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Meeresspiegel um eine Stufe (Kachel) anzuheben.

MEERESSPIEGEL ABSENKEN
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Meeresspiegel um eine Stufe (Kachel) abzusenken.

WASSER PLAZIEREN
Mit dem Werkzeug "Wasser plazieren" können Sie Seen und Wasserläufe erstellen, indem Sie auf die Stelle klicken, an der das Gewässer erscheinen soll. Ist dieses Werkzeug aktiv, wird der Cursor in Form eines Wassertropfens dargestellt.

WASSERLAUF PLAZIEREN
Mit dem Werkzeug "Wasserlauf plazieren" können Sie einen Wasserlauf einen Abhang hinab ins Tal laufen lassen. Klicken Sie auf die Stelle, an der der Wasserlauf entspringen soll. Ist dieses Werkzeug aktiv, wird der Cursor in Form eines gewundenen Baches dargestellt.

BAUM PLAZIEREN
Mit dem Werkzeug "Baum plazieren" können Sie Bäume zur Landschaft hinzufügen. Ist dieses Werkzeug aktiv, wird der Cursor in Form eines Baumes dargestellt. Jedes Klicken der Maustaste plaziert einen oder zwei Bäume. Sie können mehrmals auf dieselbe Kachel klicken, um Dickichte zu erstellen, oder klicken und das Werkzeug über mehrere Kacheln ziehen, um Wälder anzulegen. Halten Sie die Umschalttaste während der Verwendung dieses Werkzeugs gedrückt, werden Bäume entfernt.

WALD PLAZIEREN
Dieses Werkzeug funktioniert wie “Baum plazieren”, doch werden mit jedem Klicken mehrere Bäume auf einer Kachel plaziert. Ist dieses Werkzeug aktiv, wird der Cursor in Form eines Miniwaldes mit drei Bäumen dargestellt. Halten Sie die Umschalttaste während der Verwendung dieses Werkzeugs gedrückt, werden Wälder entfernt.

VERKLEINERN
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um sich eine kleinere, weiter entfernte Ansicht der Stadt zu verschaffen. Die Stadt kann in drei Maßstäben angezeigt werden. Wird die Stadt in der maximalen Verkleinerungsstufe angezeigt, ist die Schaltfläche grau und damit deaktiviert.

VERGRÖSSERN
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um sich eine vergrößerte Nahansicht der Stadt zu verschaffen. Die Stadt kann in drei Maßstäben angezeigt werden. Wird die Stadt in der maximalen Vergrößerungsstufe angezeigt, ist die Schaltfläche grau und damit deaktiviert.

DREHUNGINENTGEGENGESETZTEUHRZEIGERRICHTUNG
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Stadt um 90 Grad in entgegengesetzter Uhrzeigerrichtung zu drehen.

DREHUNG IN UHRZEIGERRICHTUNG
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Stadt um 90 Grad in Uhrzeigerrichtung zu drehen.

ZENTRIEREN
Mit dem Zentrierwerkzeug können Sie eine Stelle wählen, um die die Stadt im Stadtfenster zentriert angezeigt wird. Aktivieren Sie das Werkzeug und klicken Sie auf die gewünschte Position. Tastaturkürzel für diese Funktion: klicken Sie bei gedrückter Optionstaste (Mac) bzw. Strg-Taste (PC) auf die gewünschte Stelle. Wenn dieses Werkzeug aktiviert ist, erscheint der Cursor als Visier.

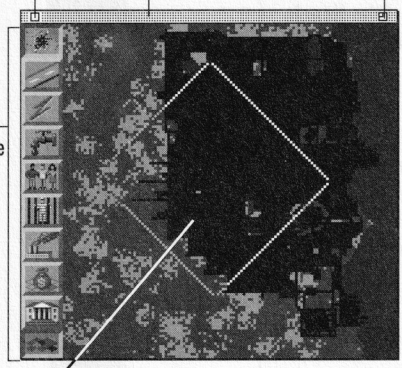
HILFE
Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, erscheint eine freundliche Erinnerung daran, daß Sie Hilfe zu allen Schaltflächen abrufen können, indem Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die gewünschte Schaltfläche klicken.

FERTIG
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie mit dem Editieren des Geländes fertig sind und zum großen Sprung in den Städtebaumodus bereit sind.

Kartenfenster

ALLGEMEINES

Das Kartenfenster stellt die gesamte Stadt mit wichtigen Informationen in unterschiedlichen Kartenanzeigen dar. Sie können die Option "Karte" im "Fenster"-Menü wählen, um dieses Fenster zu öffnen. Außerdem kann es über die Schaltfläche "Karte" der Stadt-Werkzeugleiste auf zweierlei Weise geöffnet werden.



Wenn Sie auf die Schaltfläche "Karte" klicken und die Maustaste gedrückt halten, wird die Karte - ohne Titelleiste und Rahmen - angezeigt und verschwindet wieder, sobald Sie die Maustaste loslassen. Klicken Sie jedoch auf die Schaltfläche und ziehen sie dann von der Werkzeugleiste weg, erscheint das vollständige Kartenfenster.

Durch Klicken auf die Titelleiste und Ziehen bei gedrückter Maustaste kann das Kartenfenster am Bildschirm verschoben werden. Es wird durch Klicken auf das Schließfeld geschlossen.

Das Kartenfenster kann in zwei unterschiedlichen Größen angezeigt werden. Klicken Sie auf das Erweiterungsfeld, um zwischen ihnen umzuschalten. Informationen über die Unterschiede zwischen verschiedenen Computern finden Sie im computerspezifischen Addendum.

In allen Kartenanzeigen wird das Gelände dargestellt. Bäume und Wälder werden grün, Gewässer blau angezeigt. Land wird höhenabhängig in verschiedenen Brauntönen dargestellt. Je höher das Land liegt, desto heller der Braunton.

Das auf der Karte abgebildete Rechteck bezeichnet den Umriß der Fläche, die gerade im Stadtfenster dargestellt wird. Klicken Sie auf die gewünschte Position der Karte, um das Rechteck dorthin zu verschieben und den im Stadtfenster angezeigten Ausschnitt entsprechend anzupassen.

DIE KARTEN-WERKZEUGLEISTE

Die Karten-Werkzeugleiste verfügt über mehrere Schaltflächen zur Wahl verschiedener Kartenanzeigen. Im vorübergehend angezeigten kleinen Kartenfenster ohne Werkzeugleiste wird stets die zuletzt gewählte Anzeigeart dargestellt. Einige der Schaltflächen der Karten-Werkzeugleiste verzweigen zu Untermenüs mit weiteren Anzeigeoptionen. Bei Karten mit Grautonanzeige gilt folgendes: je dunkler der Grauton, desto höher, schwerer oder dichter der dargestellte Parameter.

STADTANSICHT
Die Schaltfläche "Stadtansicht" steuert zwei Kartenanzeigen. Klicken Sie auf die Schaltfläche, und halten Sie die Maustaste gedrückt, um ein Untermenü zu öffnen, das die Anzeige von Strukturen und Gebieten zur Wahl anbietet.

"Strukturen" zeigt Gebäude und Bestandteile der Infrastruktur wie Straßen, Bahnlinien usw. an. "Gebiete" zeigt die Bereiche an, bei denen eine Gebietszuordnung vorgenommen wurde. Wohngebiete werden grün, Geschäftsgebiete blau und Industriegebiete gelb angezeigt.

STRASSEN
Die Schaltfläche "Straßen" steuert drei Kartenanzeigen. Klicken Sie auf die Schaltfläche, und halten Sie die Maustaste gedrückt, um ein Untermenü zu öffnen, das die Anzeige von Straßen, Schienen und Verkehrsdichte zur Wahl anbietet.

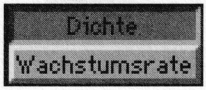
"Straßen" und "S-Bahn" zeigen jeweils die betreffenden Verkehrswege an. "Verkehr" stellt das relative Verkehrsaufkommen in den verschiedenen Stadtteilen in mehreren Graustufen dar.

STROMNETZ
Die Schaltfläche "Stromnetz" aktiviert die Anzeige des Stromnetzes in der Stadt. Mit Strom versorgte Gebiete werden gelb dargestellt. Gebiete, in denen die Stromversorgung ausgefallen ist, werden rot angezeigt, Stromleitungen weiß.

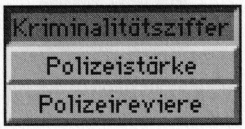
WASSERNETZ
Die Schaltfläche "Wassernetz" aktiviert die Anzeige des Wassernetzes in der Stadt. Mit Wasser versorgte Gebiete werden gelb dargestellt. Gebiete ohne Wasserversorgung werden rot angezeigt, Wasserleitungen weiß.

BEVÖLKERUNG
Die Schaltfläche "Bevölkerung" steuert zwei Kartenanzeigen. Klicken Sie auf die Schaltfläche, und halten Sie die Maustaste gedrückt, um ein Untermenü zu öffnen, das die Anzeige der Bevölkerungsdichte und des Bevölkerungswachstums zur Wahl anbietet.

"Dichte" zeigt die relative Anzahl der Sims in jedem Stadtteil in verschiedenen Grautönen an. "Wachstumsrate" zeigt Stadtbereiche mit wachsender Bevölkerung in Blautönen und Stadtbereiche mit abnehmender Bevölkerung in Rottönen an. Je dunkler der Blau- oder Rotton, umso drastischer die Bevölkerungsänderung.



KRIMINALITÄT
Die Schaltfläche "Kriminalität" steuert drei Kartenanzeigen. Klicken Sie auf die Schaltfläche, und halten Sie die Maustaste gedrückt, um ein Untermenü zu öffnen, das die Anzeige von Kriminalitätsziffer, Polizeistärke und des Standortes von Polizeirevieren zur Wahl anbietet.



"Kriminalitätsziffer" zeigt die relative Anzahl von Vergehen in verschiedenen Stadtbereichen in Grautönen an. "Polizeistärke" zeigt die relative Präsenz der Polizei in verschiedenen Stadtgegenden an - ebenfalls in verschiedenen Grautönen. "Polizeireviere" zeigt jedes der Polizeireviere als weißes Rechteck an.

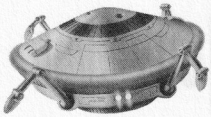
UMWELTVERSCHMUTZUNG
Die Schaltfläche "Umweltverschmutzung" aktiviert die Anzeige der relativen Schadstoffkonzentrationen in der Stadt. Dabei handelt es sich um eine Kombination aller Arten von Umweltverschmutzung. Verschiedene Belastungsgrade werden durch unterschiedliche Grautöne dargestellt.

GRUNDSTÜCKSPREIS
Die Schaltfläche "Grundstückspreis" aktiviert die Anzeige der relativen Immobilienwerte in der Stadt, die als unterschiedliche Grautöne dargestellt werden.

STÄDTISCHE DIENSTE
Die Schaltfläche "Städtische Dienste" steuert vier Kartenanzeigen. Klicken Sie auf die Schaltfläche, und halten Sie die Maustaste gedrückt, um ein Untermenü zu öffnen, das die Anzeige der Feuerwehrstärke, des Standorts der Feuerwachen, der Schulen und der Hochschulen zur Wahl anbietet.

"Brandschutz" zeigt den in den verschiedenen Stadtgegenden vorhandenen Feuerschutz in Grautönen an. "Feuerwachen", "Schulen" und "Hochschulen" zeigen jeweils den Standort dieser Gebäude in Form weißer Quadrate an.

SCHALTFLÄCHE "KARTENMODUS"
Diese Schaltfläche schaltet das Stadtfenster zwischen dem aktuellen Modus und dem Kartenmodus um. Im Kartenmodus zeigt das Stadtfenster dieselben Informationen an wie das Kartenfenster. Sie können das Stadtfenster wieder in den vorhergehenden Modus zurückschalten, indem Sie nochmals auf die Schaltfläche "Kartenmodus" klicken oder das Kartenfenster schließen.



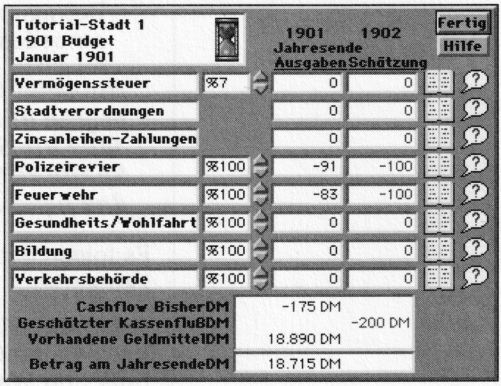
Budgetfenster

Im Budgetfenster wird der Stadthaushalt angezeigt und verändert. Das Budgetfenster wird automatisch jedes Jahr im Januar geöffnet, außer "Autom. Budget" im Menü "Optionen" ist eingeschaltet. Das Budgetfenster kann jedoch auch manuell durch Auswahl von "Budget" im "Fenster"-Menü oder durch Klicken auf die Schaltfläche "Budgetfenster" in der Stadt-Werkzeugleiste geöffnet werden.

Das Budgetfenster wird nach zwei Minuten wieder automatisch geschlossen. Dieser zweiminütige Countdown wird durch Klicken auf das Fenster erneut gestartet. Das Fenster kann jederzeit durch Klicken auf "Fertig" geschlossen werden.

In der linken oberen Ecke des Budgetfensters werden der Name der Stadt, das aktuelle Jahr, der aktuelle Monat und der Countdown in Form einer Sanduhr angezeigt.

Klicken Sie auf die "Hilfe"-Schaltfläche, erscheint eine freundliche Erinnerung daran, daß Sie durch Klicken bei gedrückter Umschalttaste Hilfe zu allen Bereichen, Feldern und Schaltflächen dieses Fensters abrufen können.



DIE ZAHLEN

Im Budgetfenster finden Sie acht Zahlenreihen, die Auskunft über die Einnahmen und Ausgaben der Stadt geben. Unter diesen Zahlen folgt eine Zusammenfassung der aktuellen Finanzsituation und eine Schätzung der Finanzen zum Jahresende.

Für jede Einnahmen-/Ausgabenreihe wird folgendes angezeigt:

- Die Bezeichnung der Haushaltskategorie (Einnahme/Ausgabe). Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die Bezeichnung, um eine kurze Erklärung abzurufen.
- Ein Prozentsatzfeld (wird für die meisten Kategorien angezeigt), in dem Sie entweder den Steuersatz oder den Finanzierungssatz eingeben.
- Ein Feld mit dem bisher im laufenden Jahr eingenommenen bzw. ausgegebenen Betrag.

- Einen geschätzten Betrag für das Jahresende, der auf den aktuellen Budgeteinstellungen basiert.
- Ein Buchfeld, über das Sie auf detaillierte monatliche Werte des betreffenden Postens zugreifen können. In einigen Fällen zeigt das Buchfenster lediglich Informationen an, in anderen Büchern kann jedoch auf weitere, detailliertere Haushaltsfunktionen zugegriffen werden.
- Ein Ratgeberfeld (Sprechblase mit Fragezeichen) zur Befragung des jeweiligen Haushaltsexperten über den aktuellen Status oder Einholung eines Rats.

Hinweis: Öffnet sich das Budgetfenster zum Jahresbeginn automatisch, zeigt die Spalte für das laufende Jahr die Summe des vergangenen Jahres an und die Spalte mit dem geschätzten Wert den Schätzwert für das neue Jahr, das gerade begonnen hat.

Es folgen detaillierte Erläuterungen der einzelnen Haushaltskategorien.

VERMÖGENSSTEUERN

Vermögenssteuern sind die Einnahmequelle, aus der Verwaltung und Wachstum der Stadt hauptsächlich finanziert werden. Durch Klicken auf den nach oben bzw. den nach unten weisenden Pfeil können Sie den Steuersatz für alle Gebiete erhöhen oder verringern. Der Mindestsatz ist 0%, der Höchstsatz 20%. Der hier eingestellte Satz wird auf alle Gebiete gleichermaßen angewandt. In den Vermögenssteuerbüchern können Sie unterschiedliche Steuersätze für Wohngebiete, Geschäftsgebiete und Industriegebiete einstellen.

Wenn Sie auf das "Buch"-Symbol klicken, wird ein detaillierter Bericht mit den im laufenden Jahr bereits eingenommenen Steuern und geschätzten Steuereinnahmen bis Jahresende angezeigt. Dieser Bericht enthält folgende Informationen für jeden Monat:

- Den Steuersatz für Wohngebiete und die entsprechenden Einnahmen
- Den Steuersatz für Geschäftsgebiete und die entsprechenden Einnahmen
- Den Steuersatz für Industriegebiete und die entsprechenden Einnahmen
- Die laufende Summe der zum Jahresende zu erwartenden Einnahmen

Auf der letzten Zeile des Dialogfensters können Sie die Steuersätze für die verschiedenen Gebiete individuell einstellen. Falls Sie die Steuersätze hier einstellen, wird im Budgetfenster der Mittelwert der drei individuellen Steuersätze angezeigt.

Monat	Einwohner		Handel		Industrie		Gesamt
Jan	7%	5	7%	1	5%	4	10
Feb	7%	7	7%	2	5%	5	24
Mär	7%	6	7%	2	5%	4	36
Apr	7%	7	7%	2	5%	5	50
Mai	7%	6	7%	2	5%	4	62
Jun	7%	5	7%	2	5%	5	74
Jul	7%	6	7%	2	5%	4	86
Aug	7%	5	7%	2	5%	5	98
Sep	7%	6	7%	2	5%	5	111
Okt	7%	5	7%	3	5%	4	123
Nov	7%	6	7%	2	5%	5	136
Dez	7%	5	7%	2	5%	4	147

Wohn% 7% Hand% 7% Ind% 5% Fertig

Klicken Sie auf “Fertig”, um die Vermögenssteuerbücher zu schließen.

VERORDNUNGEN

Diese Zeile ist eine Zusammenfassung der Kosten und Einnahmen aus allen Stadtverordnungen. Diese reichen von Bildungskampagnen über die Umsatzsteuer, die Kosten für Nachbarschaftswachen bis zum jährlich stattfindenden Stadtfest.

Gewöhnlich müssen Sie als Bürgermeister diese Programme genehmigen; geht es Ihrer Stadt jedoch sehr gut, trifft der Stadtrat auf eigene Faust Entscheidungen über Programme zum Wohl der Stadt und startet diese auch ohne Ihre Genehmigung. Einen Überblick über derartige Programme bekommen Sie im Verordnungsfenster, das Sie durch Klicken auf das “Buch”-Symbol für Verordnungen aufrufen können. Das Verordnungsfenster wird weiter unten im Detail beschrieben.

Finanzsektor		
1% Umsatzsteuer	✓	116
1% Einkommensteuer	✓	272
Legalisiertes Glücksspiel	✓	233
Strafzettel	✓	136

Sicherheits/Gesundheit		
Freiwillige Feuerwehr	✓	-90
Rauchverbot		
Kostenlose ärztliche Betreuung	✓	-136
Jugendsport		

Bildung		
Kampagne gegen Analphabetentum	✓	-45
Anti-Drogenkampagne		
Erste-Hilfe-Kurse	✓	-45
Nachbarschaftswache		

Eigenwerbung		
Tourismuswerbung	✓	-116
Business-Werbung		
Stadtverschönerung		
Jährliches Stadtfest	✓	-38

Sonstige		
Energiesparprogramm	✓	-552
Kernkraftfreie Zone		
Obdachlosenasyl		
Umweltschutzverordnungen	✓	-162

Geschätzte Jahreskosten	
Finanzsektor	759
Sicherheits/Gesundheit	-227
Bildung	-90
Eigenwerbung	-155
Sonstige	-714

Fertig LGJ TotalDM 0 GGS TotalDM -429

Klicken Sie auf “Fertig”, um zum Budgetfenster zurückzukehren.

ANLEIHENRÜCKZAHLUNG

Dies sind die Zinsen, die Sie für Anleihen bezahlen.

Brauchen Sie zusätzlich zu den über die Vermögenssteuer eingenommenen Beträgen weitere Geldmittel, können Sie Kommunalanleihen ausgeben - im Prinzip eine Anleihe bei Ihren Bürgern. Der Betrag einer Anleihe ist jeweils DM 10.000. Die von Ihnen auf ausstehende Anleihen bezahlten Zinsen errechnen sich aus dem Leitzins plus 1% plus einem zusätzlichen Prozentsatz, der vom aktuellen Wert der Stadt und ihrer Kreditwürdigkeit abhängt.

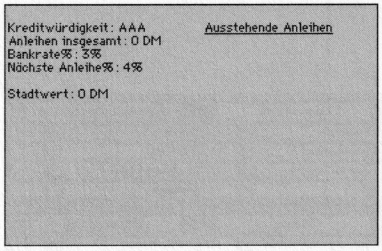
Wenn Sie auf das “Buch”-Symbol für die Anleihenrückzahlung klicken, öffnet sich ein Fenster mit detaillierten Informationen und Schaltflächen für zusätzliche finanzielle Transaktionen.

Monat	AnleiheDM	Rate%	KostenDM	GesamtDM
Jan	20k	6.0%	-100	-100
Feb	20k	6.0%	-100	-200
Mär	20k	6.0%	-100	-300
Apr	20k	6.0%	-100	-400
Mai	20k	6.0%	-100	-500
Jun	20k	6.0%	-100	-600
Jul	20k	6.0%	-100	-700
Aug	20k	6.0%	-100	-800
Sep	20k	6.0%	-100	-900
Okt	20k	6.0%	-100	-1000
Nov	20k	6.0%	-100	-1100
Dez	20k	6.0%	-100	-1200

Anleihen Zeigen | Anleihen Ausgeben | Anleihen Zurückzahlen | Fertig

Für jeden Monat des Jahres werden folgende Informationen angezeigt (geflossene Beträge werden blau, projizierte Beträge rot angezeigt):

- Die ausstehenden Anleihen
- Der durchschnittliche Zinssatz, den Sie für die Anleihen bezahlen
- Die monatlichen Zinsaufwendungen für die Anleihen
- Die Summe der bezahlten Zinsen



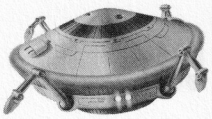
Die Schaltfläche "Anleihen anzeigen" zeigt folgendes an:

- Den aktuellen Kreditwürdigkeitsstatus der Stadt
- Die Gesamtzahl der ausstehenden Anleihen
- Den von den Banken für Ihre Habenkonten bezahlten aktuellen Zinssatz
- Den Zinssatz, den Sie momentan für neu auszugebende Anleihen zahlen würden
- Den aktuellen Wert der Stadt (genauer: den Wert der Infrastruktur)

Die Kreditwürdigkeit liegt zwischen AAA und F. Der Kreditwürdigkeitsstatus der Stadt basiert auf dem Wert der Stadt. Je höher die Kreditwürdigkeit, desto mehr Anleihen können Sie ausgeben, und desto niedriger die von Ihnen auf die Anleihen bezahlten Zinsen.

"Anleihe ausgeben" öffnet ein Fenster, das den aktuellen Zinssatz für Anleihen anzeigt und Sie fragt, ob Sie eine Anleihe ausgeben wollen. Alle Anleihen werden auf den Betrag von DM 10.000 ausgestellt. Brauchen Sie mehr als DM 10.000, können Sie zwei Anleihen ausgeben. Brauchen Sie einen geringeren Betrag, nehmen Sie eben die DM 10.000 und legen nicht ausgegebene Beträge bei der Bank an. Ist Ihre Kreditwürdigkeit oder der Wert Ihrer Stadt ungenügend, können Sie keine Anleihen ausgeben.

"Anleihe zurückzahlen" öffnet ein Fenster, das Sie über den Zinssatz für die älteste ausstehende Anleihe informiert und anfragt, ob Sie diese zurückzahlen wollen. Die jeweils älteste Anleihe wird stets zuerst zurückgezahlt. Die jeden Monat auflaufenden Zinsen werden jeweils zum Jahresende aus dem Stadthaushalt bezahlt. Die Zinsen müssen jedes Jahr bis zur Rückzahlung der Anleihe bezahlt werden - haben Sie also



einmal Geld in der Kasse, sollten Sie Ihre Schulden baldmöglichst zurückzahlen.

Schließen Sie das Fenster durch Klicken auf “Fertig”.

POLIZEIREVIER

Kosten und Finanzierung der Polizeireviere der Stadt. Der Prozentsatz der Finanzierung kann durch Klicken auf den nach oben bzw. nach unten zeigenden Pfeil verändert werden. Im allgemeinen sollte die Polizei möglichst voll finanziert werden, um das Überhandnehmen der Kriminalität zu verhindern. Die hier eingestellte Finanzierung wirkt sich auf alle Polizeireviere aus. Ein vollständig finanziertes Polizeirevier kostet DM 100 pro Jahr.

Durch Klicken auf das “Buch”-Symbol wird ein detaillierter Bericht über die Polizeifinanzierung mit den bereits angefallenen sowie den projizierten Kosten aufgerufen. Für jeden Monat werden folgende Informationen angezeigt:

- Die Zahl der Polizeireviere in der Stadt
- Die festgelegte Finanzierung
- Die aktuellen monatlichen Kosten zur Finanzierung der Polizei
- Die laufende Summe der jährlichen Kosten

Monat	Polizei	Betrag	Kosten	Gesamt
Jan	1	100%	-8	-8
Feb	1	50%	-4	-12
Mär	1	50%	-4	-16
Apr	1	50%	-4	-20
Mai	1	50%	-5	-25
Jun	1	50%	-4	-29
Jul	1	50%	-4	-33
Aug	1	50%	-4	-37
Sep	1	50%	-4	-41
Okt	1	50%	-4	-45
Nov	1	50%	-5	-50
Dez	1	50%	-4	-54

Da dieses Fenster keine Schaltflächen oder zusätzlichen Funktionen beinhaltet, klicken Sie auf eine beliebige Stelle, um es zu schließen.

FEUERWACHE

Kosten und Finanzierung der Feuerwachen der Stadt. Der Prozentsatz der Finanzierung kann durch Klicken auf den nach oben bzw. nach unten zeigenden Pfeil verändert werden. Im allgemeinen sollte die Feuerwehr möglichst voll finanziert werden, um Brände zu verhindern und in Notfällen eine effektive Bekämpfung zu ermöglichen. Die hier eingestellte Finanzierung wirkt sich auf alle Feuerwachen aus. Eine vollständig finanzierte Feuerwache kostet DM 100 pro Jahr.

Durch Klicken auf das "Buch"-Symbol wird ein detaillierter Bericht über die Feuerwehrfinanzierung mit den bereits angefallenen sowie den projizierten Kosten aufgerufen. Für jeden Monat werden folgende Informationen angezeigt:

Monat	Feuerwehr	Betrag	Kosten	Gesamt
Jan	1	85%	-7	-7
Feb	1	85%	-7	-14
Mär	1	85%	-7	-21
Apr	1	85%	-7	-28
Mai	1	85%	-7	-35
Jun	1	85%	-7	-42
Jul	1	85%	-7	-49
Aug	1	85%	-7	-56
Sep	1	85%	-7	-63
Okt	1	85%	-7	-70
Nov	1	85%	-7	-77
Dez	1	85%	-8	-85

- Die Zahl der Feuerwachen in der Stadt
- Die festgelegte Finanzierung
- Die aktuellen monatlichen Kosten zur Finanzierung der Feuerwehr
- Die laufende Summe der jährlichen Kosten

Da dieses Fenster keine Schaltflächen oder zusätzlichen Funktionen beinhaltet, klicken Sie auf eine beliebige Stelle, um es zu schließen.

GESUNDHEIT UND WOHLFAHRT

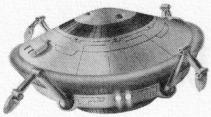
Kosten und Finanzierung der medizinischen Dienstleistungen der Stadt. Der Prozentsatz der Finanzierung von Krankenhäusern kann durch Klicken auf den nach oben bzw. nach unten zeigenden Pfeil verändert werden. Im allgemeinen sollte die medizinische Versorgung möglichst voll finanziert werden, um die Gesundheit der Sims zu erhalten. Werden die medizinischen Dienstleistungen über mehrere Jahrzehnte hinweg zu 100% finanziert, nimmt die Lebenserwartung in der Stadt zu. Die hier eingestellte Finanzierung wirkt sich auf alle Krankenhäuser aus. Ein vollständig finanziertes Krankenhaus kostet DM 75 pro Jahr.

Monat	Krankenhaus	Betrag	Kosten	Gesamt
Jan	1	100%	-4	-4
Feb	1	100%	-4	-8
Mär	1	100%	-4	-12
Apr	1	100%	-4	-16
Mai	1	100%	-4	-20
Jun	1	100%	-5	-25
Jul	1	100%	-4	-29
Aug	1	100%	-4	-33
Sep	1	100%	-4	-37
Okt	1	100%	-4	-41
Nov	1	100%	-4	-45
Dez	1	100%	-5	-50

Durch Klicken auf das "Buch"-Symbol wird ein detaillierter Bericht über die Krankenhausfinanzierung mit den bereits angefallenen sowie den projizierten Kosten aufgerufen. Für jeden Monat werden folgende Informationen angezeigt:

- Die Zahl der Krankenhäuser in der Stadt
- Die festgelegte Finanzierung
- Die aktuellen monatlichen Kosten zur Finanzierung der Krankenhäuser
- Die laufende Summe der jährlichen Kosten

Da dieses Fenster keine Schaltflächen oder zusätzlichen Funktionen beinhaltet, klicken Sie auf eine beliebige Stelle, um es zu schließen.



BILDUNG

Kosten und Finanzierung des Bildungswesens der Stadt. Dies beinhaltet Schulen für die Kinder wie auch Hochschulen für die Erwachsenenbildung. Ohne Schulen basiert die Bildung auf der mündlichen Weitergabe von Wissen. Dies bedeutet, daß sich in Ihrer Stadt keine technisch hochentwickelten Industrien niederlassen werden.

Der Prozentsatz der Finanzierung des Bildungswesens kann durch Klicken auf den nach oben bzw. nach unten zeigenden Pfeil verändert werden. Die hier eingestellte Finanzierung wirkt sich auf alle Schulen und Hochschulen gleichermaßen aus. In den Büchern für die Bildung können Sie für Schulen und Hochschulen getrennte Finanzierungssätze festlegen. Eine vollständig finanzierte Schule kostet DM 25 pro Jahr, eine Hochschule DM 100 pro Jahr.

Durch Klicken auf das "Buch"-Symbol wird ein detaillierter Bericht über die Finanzierung des Bildungswesens mit den bereits angefallenen sowie den projizierten Kosten aufgerufen. Für jeden Monat werden folgende Informationen angezeigt:

Monat	Schule	%	Kosten	H.Schule	%	Kosten	Gesamt
Jan	1	100%	-2	0	100%	0	-2
Feb	1	100%	-2	0	100%	0	-4
Mar	1	100%	-2	0	100%	0	-6
Apr	1	100%	-2	0	100%	0	-8
Mai	1	100%	-2	0	100%	0	-10
Jun	1	100%	-2	0	100%	0	-12
Jul	1	100%	-2	0	100%	0	-14
Aug	1	100%	-2	0	100%	0	-16
Sep	1	100%	-2	0	100%	0	-18
Okt	1	100%	-2	0	100%	0	-20
Nov	1	100%	-2	0	100%	0	-22
Dez	1	100%	-3	0	100%	0	-25

Schule 100% Hoch Schule 100% Fertig

- Die Zahl der Schulen in der Stadt
- Die festgelegte Finanzierung für Schulen
- Die aktuellen monatlichen Kosten zur Finanzierung der Schulen
- Die Zahl der Hochschulen in der Stadt
- Die festgelegte Finanzierung für Hochschulen
- Die aktuellen monatlichen Kosten zur Finanzierung der Hochschulen
- Die laufende Summe der jährlichen Kosten

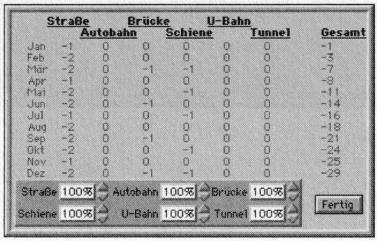
Auf der letzten Zeile des Dialogfensters können Sie die Finanzierungssätze für die verschiedenen Schulen und Hochschulen individuell einstellen. Falls Sie die Sätze hier einstellen, wird im Budgetfenster der Mittelwert der beiden Finanzierungssätze angezeigt.

Klicken Sie auf "Fertig", um die Bildungsbücher zu schließen.

VERKEHR

Kosten und Finanzierung des Verkehrswesens. Mit diesen Geldern wird die Instandhaltung von Straßen, S-Bahnen, Autobahnen, U-Bahnen, Brücken und Tunnels finanziert. Ohne ausreichende Finanzierung verschlechtert sich das Verkehrssystem, und Verkehr und Handel in der Stadt nehmen ab.

Der allgemeine Prozentsatz für die Finanzierung des Verkehrswesens kann durch Klicken auf den nach oben bzw. nach unten zeigenden Pfeil verändert werden. Die hier eingestellte Finanzierung wirkt sich auf alle Verkehrsmittel und Bestandteile der Infrastruktur gleichermaßen aus. In den Büchern für den Verkehr können Sie für Straßen, S-Bahn, Autobahnen, U-Bahn, Brücken und Tunnels getrennte Finanzierungssätze festlegen. Die vollständig finanzierten Verkehrsleistungen verursachen folgende jährliche Kosten: Straßen DM 1 pro 10 Kacheln, S-Bahnen DM 1 pro 5 Kacheln, Autobahnen DM 1 pro Abschnitt (4 Kacheln), U-Bahnen DM 2 pro 5 Kacheln, Brücken DM 2 pro 5 Kacheln, Tunnels DM 2 pro 5 Kacheln.



	Straße	Autobahn	Brücke	Schiene	U-Bahn	Tunnel	Gesamt
Jan	-1	0	0	0	0	0	-1
Feb	-2	0	0	0	0	0	-3
Mär	-2	0	-1	-1	0	0	-7
Apr	-1	0	0	0	0	0	-8
Mai	-2	0	0	-1	0	0	-11
Jun	-2	0	-1	0	0	0	-14
Jul	-1	0	0	-1	0	0	-16
Aug	-2	0	0	0	0	0	-18
Sep	-2	0	-1	0	0	0	-21
Okt	-2	0	0	-1	0	0	-24
Nov	-1	0	0	0	0	0	-25
Dez	-2	0	-1	-1	0	0	-29

Straße 100% Autobahn 100% Brücke 100%
Schiene 100% U-Bahn 100% Tunnel 100%
Fertig

Durch Klicken auf das "Buch"-Symbol wird ein detaillierter Bericht über die Finanzierung des Verkehrswesens mit den bereits angefallenen sowie den projizierten Kosten aufgerufen. Für jeden Monat werden folgende Informationen angezeigt:

- Kosten für die Instandhaltung der Straßen
- Kosten für die Instandhaltung der S-Bahn
- Kosten für die Instandhaltung der Schnellstraßen
- Kosten für die Instandhaltung der U-Bahn
- Kosten für die Instandhaltung der Brücken
- Kosten für die Instandhaltung der Tunnels
- Die laufende Summe der jährlichen Verkehrskosten

Auf den letzten beiden Zeilen des Dialogfensters können Sie die Finanzierungssätze für Straßen, S-Bahn, Autobahnen, U-Bahn, Brücken und Tunnels individuell einstellen. Falls Sie die Sätze hier einstellen, wird im Budgetfenster der Mittelwert der verschiedenen Finanzierungssätze angezeigt.

Klicken Sie auf "Fertig", um die Verkehrsbücher zu schließen.

DIE SUMMEN

Im unteren Teil des Budgetfensters werden folgende Summen angezeigt:

- Cashflow im laufenden Jahr
- Geschätzter Cashflow für das gesamte Jahr
- Momentan vorhandene Geldmittel
- Geschätzte Geldmittel zum Jahresende

Verordnungsfenster

Im Verordnungsfenster werden Kommunalprogramme und Verordnungen ins Leben gerufen und überprüft. Dieses Fenster kann durch Wahl von "Verordnung" im "Fenster"-Menü oder durch Klicken auf das "Buch"-Symbol für Verordnungen im Budgetfenster geöffnet werden.

Die Programme und Verordnungen sind in fünf Kategorien zusammengefaßt: "Finanzsektor", "Sicherheit und Gesundheit", "Bildung", "Werbung" und "Andere". Klicken Sie auf die Bezeichnung der Programme oder Verordnungen, um eine Erläuterung ihres Zwecks und ihrer Vor- und Nachteile abzurufen.

Um ein Programm zu starten, klicken Sie auf das Kontrollkästchen neben der Programmbezeichnung. Rechts neben dem Kästchen erscheinen daraufhin die Kosten oder geschätzten Einnahmen. Diese Beträge sind von Größe und Entwicklungsstand der Stadt abhängig. Die geschätzten jährlichen Kosten für alle Programme zusammen werden in der rechten unteren Ecke des Verordnungsfensters angezeigt.

Finanzsektor			Sicherheits/Gesundheit		
1% Umsatzsteuer	✓	116	Freiwillige Feuerwehr	✓	-90
1% Einkommensteuer	✓	272	Rauchverbot		
Legalisiertes Glücksspiel	✓	233	Kostenlose ärztliche Betreuung	✓	-136
Strafzettel	✓	136	Jugendsport		
Bildung			**Eigenwerbung**		
Kampagne gegen Analphabetentum	✓	-45	Tourismuswerbung	✓	-116
Anti-Drogenkampagne			Business-Werbung		
Erste-Hilfe-Kurse	✓	-45	Stadtverschönerung		
Nachbarschaftswache			Jährliches Stadtfest	✓	-38
Sonstige			**Geschätzte Jahreskosten**		
Energiesparprogramm	✓	-552	Finanzsektor		759
Kernkraftfreie Zone			Sicherheits/Gesundheit		-227
Obdachlosenasyl			Bildung		-90
Umweltschutzverordnungen	✓	-162	Eigenwerbung		-155
			Sonstige		-714
Fertig	LGJ TotalDM	0	GGS TotalDM		-429

Klicken Sie auf "Fertig", um das Fenster zu schließen.

FINANZSEKTOR

Die einprozentige Umsatzsteuer (Kommunalsteuer) füllt zwar die Stadtkoffer, kann jedoch auch die Entwicklung des Handels behindern.

Die einprozentige Einkommensteuer ist eine potentielle Einnahmequelle, kann jedoch auch das Wachstum der Stadt behindern. Eingefleischte Steuerhasser werden sogar wegziehen.

Legalisiertes Glücksspiel kann zusätzliches Geld einbringen, für das Sie sicher eine Verwendung finden werden, doch erhöht sich gleichzeitig leider auch die Kriminalität.

Strafzettel für falsches Parken sorgen für geringe, regelmäßige Einnahmen, können jedoch das Wachstum des Handelssektors etwas behindern.

SICHERHEIT & GESUNDHEIT

Eine freiwillige Feuerwehr ist eine wirtschaftliche Lösung zur Bekämpfung von Bränden in kleinen Gemeinden, kann jedoch die Profis in einer Großstadt oder bei Waldbränden nicht ersetzen.

Ein Rauchverbot für öffentliche Gebäude erhöht die durchschnittliche Gesundheit in der Stadt und letztendlich die Lebenserwartung, verursacht jedoch auch (geringe) Verwaltungskosten.

Kostenlose ärztliche Betreuung erhöht die durchschnittliche Gesundheit in der Stadt, hat jedoch auch ihren Preis - wenigstens für die Stadt.

Jugendsport erhöht die durchschnittliche Gesundheit der Jugendlichen in der Stadt.

BILDUNG

Eine Kampagne gegen Analphabetentum erhöht den durchschnittlichen Bildungsquotienten der Bürger und ist damit ein vorbereitender Schritt für die Ansiedlung neuer Hightech-Industrien.

Eine Anti-Drogenkampagne kann zu einer geringeren Kriminalitätsziffer beitragen.

Erste-Hilfe-Kurse erhöhen die durchschnittliche Gesundheit der Bürger.

Nachbarschaftswachen tragen zur Verbrechensbekämpfung in Wohngebieten bei, haben jedoch auch ihren Preis.

WERBUNG

Eventuell zahlt sich eine Tourismuswerbekampagne für Ihre hübsche Stadt aus, indem sie Besucher mit dicken Geldbeuteln anlockt. Bevor Sie jedoch Tourismuswerbung betreiben, sollten Sie sicherstellen, daß die nötigen Attraktionen wie Jachthäfen, Stadien, Parks, Zoos, Flüsse usw. vorhanden sind.

Die Business-Werbung kann neue Industrien in die Stadt bringen, doch sollten Sie vor einer derartigen Kampagne sicherstellen, daß die Wasser- und Stromversorgung die nötigen Reserven hat, das Verkehrsnetz ausreichend ausgebaut ist und die Wohn- und Geschäftsgebiete dem zu erwartenden Bevölkerungszuwachs gewachsen sind. Niedrige Steuern tun einer derartigen Kampagne auch keinen Abbruch.

Das Stadtverschönerungsprogramm erhöht die Attraktivität der Stadt für Einwohner und Zuzügler; außerdem ziehen die Grundstückspreise an.

Das jährliche Stadtfest kann den Tourismus und Handel in der Stadt ankurbeln und sorgt für den notwendigen Spaß bei den Bürgern. Größe, Kosten und wirtschaftsfördernder Effekt des Stadtfests sind von der Größe der Stadt abhängig.

ANDERE

Das Energiesparprogramm versucht die Bürger dahingehend zu erziehen, daß sie ihren Energieverbrauch reduzieren, beispielsweise durch Isolieren ihrer Häuser, Boiler und Warmwasserleitungen. Dieses Programm erreicht seine volle Wirksamkeit erst nach mehreren Jahren, führt jedoch letztendlich dazu, daß die Kraftwerke bis zu 15% mehr Gebäude versorgen können.

Es kostet gar nichts, Ihre Stadt zu einer kernkraftfreien Zone zu erklären. Es macht die Stadt für die Einwohner und Zuzügler attraktiver, verringert jedoch ihre Attraktivität für die Industrie geringfügig. Eine kernkraftfreie Zone hält das Militär nicht davon ab, Flugkörpersilos zu bauen oder Atomwaffen in der Nähe zu stationieren, falls Sie den Bau einer Basis gestatten.

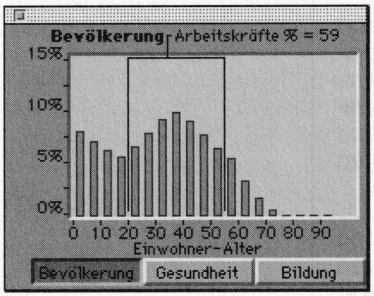
Obdachlosenheime sind zwar kostspielig, verringern jedoch die Zahl der Obdachlosen und erhöhen die Einwohnerzahl und damit auch die Zahl der für Handel und Industrie verfügbaren Arbeitskräfte. Die Immobilienpreise steigen geringfügig.

Umweltschutzverordnungen verringern den Schadstoffausstoß der örtlichen Industrie geringfügig, machen die Stadt aber leider für manche Industriezweige auch weniger attraktiv.

GESCH. JÄHRL. KOSTEN
Dieser Abschnitt des Verordnungsfensters faßt die Kosten bzw. Einnahmen der verschiedenen Kategorien zusammen. Ganz unten erscheinen die Gesamtwerte für alle Kategorien, und zwar der Wert für das laufende Jahr und der geschätzte Wert bis Jahresende.

Bevölkerungsfenster

Das Bevölkerungsfenster zeigt statistische Diagramme zur Stadtbevölkerung an. Es kann durch Wahl von "Bevölkerung" im "Fenster"-Menü geöffnet werden. Außerdem kann es - auf zweierlei Art - über die Schaltfläche "Bevölkerung" der Stadt-Werkzeugleiste geöffnet werden.



Wenn Sie auf die Schaltfläche "Bevölkerung" klicken und die Maustaste gedrückt halten, wird das Bevölkerungsdiagramm - ohne Titelleiste und Rahmen - angezeigt und verschwindet wieder, sobald Sie die Maustaste loslassen. Klicken Sie jedoch auf die Schaltfläche und ziehen sie dann von der Werkzeugleiste weg, erscheint das vollständige Bevölkerungsfenster mit Schaltflächen für weitere Anzeigen.

Durch Klicken auf die Titelleiste und Ziehen bei gedrückter Maustaste kann das Bevölkerungsfenster am Bildschirm verschoben werden. Es wird durch Klicken auf das Schließfeld geschlossen. Die drei Schaltflächen am unteren Rand des Fensters stellen Ihnen drei verschiedene bevölkerungsbezogene Diagramme zur Wahl:

"Bevölkerung" zeigt die Altersverteilung der Stadtbevölkerung sowie den Prozentsatz der potentiellen Arbeitskräfte.

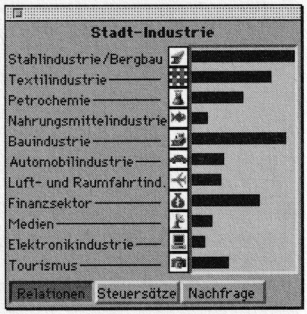
"Gesundheit" zeigt die Lebenserwartung (LE) der Bevölkerung nach Altersgruppen und faßt die LE der arbeitenden Bevölkerung zusammen.

"Bildung" zeigt den durchschnittlichen Bildungsstand der Bürger verschiedener Altersgruppen an. Dieser wird als Bildungsquotient (BQ) ausgedrückt. Ein hoher BQ zieht Hightech-Industrien an. Der BQ wird durch Schulen, Hochschulen, Bibliotheken und Museen beeinflußt.

Industriefenster

Das Industriefenster zeigt statistische Diagramme zur stadtansässigen Industrie an. Es kann durch Wahl von "Industrie" im "Fenster"-Menü geöffnet werden. Außerdem kann es - auf zweierlei Art - über die Schaltfläche "Industrie" der Stadt-Werkzeugleiste geöffnet werden.

Wenn Sie auf die Schaltfläche "Industrie" klicken und die Maustaste gedrückt halten, wird das Industriediagramm - ohne Titelleiste und Rahmen - angezeigt und verschwindet wieder, sobald Sie die Maustaste loslassen. Klicken Sie jedoch auf die Schaltfläche und ziehen sie dann von der Werkzeugleiste weg, erscheint das vollständige Industriefenster mit Schaltflächen für weitere Anzeigen.



Durch Klicken auf die Titelleiste und Ziehen bei gedrückter Maustaste kann das Industriefenster am Bildschirm verschoben werden. Es wird durch Klicken auf das Schließfeld geschlossen. Die drei Schaltflächen am unteren Rand des Fensters stellen Ihnen drei verschiedene industriebezogene Diagramme zur Wahl:

"Relationen" zeigt die Verteilung der verschiedenen Industriezweige in der Stadt an.

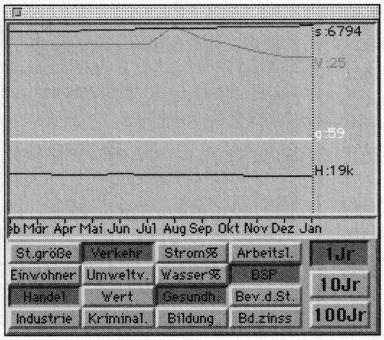
"Steuersätze" zeigt die Sätze an, mit denen die verschiedenen Industriezweige besteuert werden. Dabei handelt es sich um die im Budgetfenster festgelegte Vermögenssteuer für die Industrie. Sie können den Steuersatz für einzelne Industriezweige verändern, indem Sie den blauen Balken nach rechts (höhere Steuern) oder links (niedrigere Steuern) ziehen. Um das Wachstum einer bestimmten Industrie zu fördern, können Sie die Steuern für den betreffenden Industriezweig senken. Unerwünschte Industriezweige - beispielsweise starke Umweltverschmutzer - können Sie durch verstärkte Besteuerung "abbremsen" oder für ihren Schadstoffausstoß "bestrafen".

"Nachfrage" zeigt ein Diagramm der Industriezweige an, für deren Produkte eine bundesweite Nachfrage besteht.

Der erste Planungsschritt, die Auswahl der zu prüfenden Alternativen, stellt den kritischsten und häufig auch schwierigsten Vorgang dieses Prozesses dar: hier wird nur selten richtig und gründlich vorgegangen. Die zu prüfenden Alternativen hängen von Ausbildung, Intelligenz, Bildung, Erfahrung und Vorurteilen der Person oder des Ausschusses ab, die bzw. der für die Selektion der Optionen zuständig ist. XVIII

Diagrammfenster

Das Diagrammfenster zeigt statistische Diagramme zu vielen Elementen der Stadt an. Es kann durch Wahl von "Diagramme" im "Fenster"-Menü geöffnet werden. Außerdem kann es - auf zweierlei Art - über die Schaltfläche "Diagramme" der Stadt-Werkzeugleiste geöffnet werden.



Wenn Sie auf die Schaltfläche "Diagramme" klicken und die Maustaste gedrückt halten, wird das Diagramm - ohne Titelleiste und Rahmen - angezeigt und verschwindet wieder, sobald Sie die Maustaste loslassen. Klicken Sie jedoch auf die Schaltfläche und ziehen sie dann von der Werkzeugleiste weg, erscheint das vollständige Diagrammfenster mit Schaltflächen zur Steuerung der angezeigten Diagramme.

Durch Klicken auf die Titelleiste und Ziehen bei gedrückter Maustaste kann das Diagrammfenster am Bildschirm verschoben werden. Es wird durch Klicken auf das Schließfeld geschlossen. Die zahlreichen Schaltflächen im unteren Bereich des Fensters dienen zum Ein- und Ausschalten verschiedener Diagrammanzeigen. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen "1 Jahr", "10 Jahre" oder "100 Jahre", um die Zeitskala der Diagramme einzustellen.

Jedes Diagramm

- wird in einer anderen Farbe dargestellt
- hat rechts einen Kennbuchstaben oder ein kennzeichnendes Symbol, um die Identifizierung des Diagramms zu erleichtern
- ist gefolgt von einer Zahl, die seinen aktuellen Wert angibt

"Stadtgröße", Markierung "S", zeigt die Gesamtbevölkerung der Stadt.

"Einwohner", Markierung "E", zeigt den Teil der Bevölkerung, der nicht Teil des Arbeitspools ist, darunter Kinder, Senioren und nicht angestellte Ehepartner der Arbeitskräfte.

"Handel", Markierung "H", zeigt die Zahl der im Handel angestellten Personen.

"Industrie", Markierung "I", zeigt die Zahl der in der Industrie beschäftigten Personen.

"Verkehr", Markierung "V", zeigt die durchschnittliche Verkehrsdichte auf den Straßen, Busse mit eingerechnet, jedoch nicht S-Bahnen und U-Bahnen. Dieses Diagramm reflektiert nicht das Verkehrsaufkommen insgesamt, sondern den Anteil an hohem Verkehrsaufkommen.

"Umweltverschmutzung", Markierung "U", zeigt den Grad der Umweltverschmutzung in der Stadt als Trend.

"Grundstückspreis", Markierung "G", zeigt Schwankungen des durchschnittlichen Grundstückspreises in der Stadt auf der Grundlage des mittleren Wohnhauswertes.

"Kriminalität", Markierung "X", zeigt die Kriminalitätsziffer in der Stadt als Trend.

"Elektrizität%", Markierung "e", zeigt die Restkapazität der Kraftwerke. Erreicht dieser Wert 0, kommt es zu Stromausfällen.

"Wasser%", Markierung "w", zeigt die Restkapazität des Wassernetzes. Erreicht dieser Wert 0, brauchen Sie unbedingt zusätzliche Brunnen und Pumpen.

"Gesundheit", Markierung "g", zeigt den Trend zu größerer oder geringerer durchschnittlicher Gesundheit in der Stadtbevölkerung.

"Bildung", Markierung "b", zeigt die Schwankungen des in der Stadt durchschnittlich erreichten Bildungsstandes.

"Arbeitslos." (Arbeitslosigkeit), Markierung "a", zeigt die wechselnde Zahl der Arbeitslosen in der Stadt.

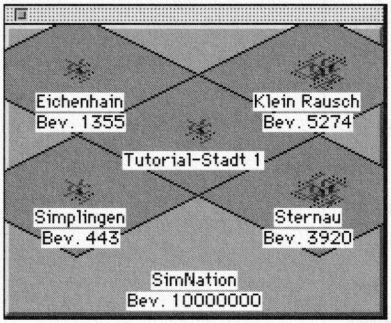
"BSP" (Bruttosozialprodukt), Markierung "p", zeigt den Gesamtwert der von der Bevölkerung der simulierten Nation erzeugten Waren und erbrachten Dienstleistungen. Dies beeinflußt den Markt für die in Ihrer Stadt erzeugten Produkte.

"Bev. (Bund)", Markierung "v", zeigt die Entwicklung der Bevölkerungszahl in der simulierten Nation.

"Bundeszinssatz", Markierung "%", ist der von der Bundesbank der simulierten Nation festgelegte Leitzins.

Nachbarnfenster

Das Nachbarnfenster zeigt die Bevölkerung der Stadt zusammen mit der Bevölkerung der umliegenden Städte und der Gesamtbevölkerung des simulierten Staates an. Verwenden Sie dieses Fenster zu Vergleichen Ihrer Stadt mit den Wettbewerbern um Einwohner und andere Ressourcen, und um festzustellen, wie groß (oder klein) der Anteil Ihrer Stadt an der Nation ist.



Das Nachbarnfenster kann durch Wahl von "Nachbarn" im "Fenster"-Menü geöffnet werden. Außerdem kann es - auf zweierlei Art - über die Schaltfläche "Nachbarn" der Stadt-Werkzeugleiste geöffnet werden.

Wenn Sie auf die Schaltfläche "Nachbarn" klicken und die Maustaste gedrückt halten, wird das Fenster - ohne Titelleiste und Rahmen - angezeigt und verschwindet wieder, sobald Sie die Maustaste loslassen. Klicken Sie jedoch auf die Schaltfläche und ziehen sie dann von der Werkzeugleiste weg, erscheint das vollständige Nachbarnfenster und bleibt geöffnet, bis Sie auf das Schließfeld klicken.

Durch Klicken auf die Titelleiste und Ziehen bei gedrückter Maustaste kann das Nachbarnfenster am Bildschirm verschoben werden.

Bei der Stadtplanung in den Vereinigten Staaten dienen meist wirtschaftliche und technische (wissenschaftliche) Überlegungen als Grundlage für Entscheidungen. Wie würden sich unsere neuen Gemeinden wohl entwickeln, wenn derartige Entscheidungen aufgrund von Antworten auf Fragen wie diese getroffen würden:

"Wie sollte eine auf menschliche Bedürfnisse ausgerichtete Gemeinde aussehen?" und "Welche Nutzung ergäbe sich aufgrund der natürlichen Landschaft und Topographie dieser Umgebung?"

XIX

Das Innenleben der Simulation

Leicht, mittel und schwer

Wenn Sie eine neue Stadt starten, haben Sie die Wahl unter drei Schwierigkeitsgraden: leicht, mittel und schwer. Die Unterschiede zwischen diesen sind folgende:

Das Startkapital. In einem leichten Spiel beträgt das Startkapital DM 20.000, in einem mittelschweren Spiel DM 10.000. In einem schweren Spiel haben Sie bei Spielbeginn Schulden in Höhe von DM 10.000 aufgrund einer Anleihe, die Sie baldmöglichst zurückzahlen sollten, und müssen jährlich die entsprechenden Zinsen bezahlen.

Das Finanzmodell des simulierten Staates. Ihre Stadt befindet sich irgendwo in der Sim-Nation. Das Wachstum Ihrer Stadt hängt von deren Umgebung ab - reiche, finanziell gesunde Nachbarn sind gute Kunden für Ihre Industrieprodukte und bringen Geld mit, wenn sie Ihre Touristenattraktionen besuchen. In leichten Spielen herrscht in der Sim-Nation Hochkonjunktur. Bei Spielen mittleren Schwierigkeitsgrades ist die Inlandswirtschaft stabil, während sich die Nation in schweren Spielen in einer Rezession befindet.

Die externe Nachfrage nach Industrieprodukten. Je leichter das Spiel, desto stärker die Nachfrage nach den Erzeugnissen Ihrer Stadt.

Die Katastrophenwahrscheinlichkeit. Je schwerer das Spiel, desto größer die Wahrscheinlichkeit einer Katastrophe. Sie können jedoch Katastrophen in allen Schwierigkeitsgraden ausschließen, indem Sie die Option “Keine Katastrophen” im Menü “Katastrophen” wählen.

Die Wirkung der Zeit

Wenn Sie eine neue Stadt starten, wählen Sie als Gründungsjahr eines der Jahre 1900, 1950, 2000 oder 2050. Im Zuge der Zeit ändern sich die Dinge, darunter:

Der Stand der Technik. Die technische Entwicklung in SimCity 2000 folgt in etwa - ein paar Jahre hin oder her - der Realität. (Ausgenommen sind natürlich zukünftige Entwicklungen, bei denen wir ganz einfach raten - beklagen Sie sich also 2050 nicht bei uns, falls es noch keine Fusionskraftwerke geben sollte.) Erfindungen, die Ihnen Zugriff auf neue technische Errungenschaften geben, werden in den Schlagzeilen der Zeitungen angekündigt.

Das Finanzmodell des simulierten Staates. Wegen des nationalen und globalen Bevölkerungswachstums seit 1900 gibt es heute mehr potentielle Bürger und Konsumenten als damals. Aus diesem Grunde wächst die externe Nachfrage mit der Zeit. Es ist daher leichter, eine Großstadt im Jahre 2000 aufzubauen als im Jahre 1900.

Energieverbrauch pro Kopf (pro Gebiet). 1900 konnte der Durchschnittsbürger so gut wie keine Energieverschwendung betreiben. Ab etwa 1930 - die Autoindustrie baut vermehrt Benzinfresser, alles wird elektrifiziert, nach und nach kommen jede Menge elektronischer Geräte hinzu - steigt der Energieverbrauch rapide an, bis ca. 1970 ein Gipfel erreicht wird. Von 1970 bis 2000 sinkt der pro-Kopf-Verbrauch wegen Energiesparmaßnahmen und effizienterer Nutzung und erreicht irgendwann ein gleichbleibendes Niveau. Die Auswirkungen des Energieverbrauchstrends in SimCity 2000 sind subtil, können jedoch mit Hilfe des Energiesparprogramms im Verordnungsfenster beeinflußt werden.

Szenarien

Die mit SimCity 2000 gelieferten Szenarien sind problembehaftete Städte, deren Zweck darin besteht, sowohl die Fähigkeiten des Spielers herauszufordern als auch Fehler und Probleme aufzuzeigen, die der Spieler dann beim Bau eigener Städte vermeiden kann.

Die Szenarien sind in getrennten Dateien enthalten, die beim Laden des betreffenden Szenariums in das Spiel geladen werden. Zusätzliche Szenarien können später hinzukommen.

Jedes Szenarium beinhaltet folgendes:

- Eine bereits erbaute Stadt
- Ein zu lösendes Problem oder eine zu handhabende Katastrophe
- Ein zu erreichendes Ziel
- Ein Zeitlimit zum Erreichen des Ziels

Erreichen Sie das Ziel innerhalb der festgesetzten Zeit, "gewinnen" Sie das Szenarium, bekommen den Stadtschlüssel und dürfen weiterregieren. Erreichen Sie das Ziel nicht innerhalb der festgesetzten Zeit, werden Sie mit Schimpf und Schande davongejagt.

Typische Ziel sind beispielsweise:

- Erreichen einer bestimmten Einwohnerzahl
- Erreichen eines finanziellen Ziels
- Wiederaufbau der Industrie
- Verringerung von Kriminalität, Umweltverschmutzung oder Verkehrsaufkommen

Gebiete

Eine Ihrer Hauptaufgaben als Stadtplaner besteht in der Vergabe von Gebieten, das heißt, der Entscheidung darüber, wo welche Art von Gebäude entstehen soll. Durch eine sinnvolle Gebietszuweisung wird sichergestellt, daß die Bürger Zugang zu allen Stadtfunktionen haben. Außerdem werden durch die Gebietszuordnung auch Klima und Leben einer Stadt beeinflußt. Alle Gebiete in SimCity 2000 können per Verordnung für geringe oder hohe Bevölkerungsdichten bestimmt werden.

Bei der Gebietszuweisung erscheinen die leeren Gebiete farblich abgesetzt und sind daher leicht erkennbar. In der Untergrundansicht können Sie die Anzeige der leeren Gebiete über die Schaltfläche "Gebiete anzeigen" in der Stadt-Werkzeugleiste ein- und ausschalten.

In SimCity 2000 gibt es drei grundlegende Gebietsarten: Wohngebiete, Geschäftsgebiete und Industriegebiete.

- Wohngebiete werden grün angezeigt und bezeichnen die Bereiche, in denen die Sims wohnen. Zu Wohngebieten zählen sowohl Slums als auch Luxuswohnviertel.
- Geschäftsgebiete werden blau angezeigt und bezeichnen die Bereiche, in denen die Geschäfte, Läden und Büros der Stadt angesiedelt sind.
- Industriegebiete werden gelb angezeigt und bezeichnen die Bereiche, in denen die Fabriken und Fertigungszentren der Stadt angesiedelt sind.

Gebiete können jede Form oder Größe haben, die sich mit Hilfe von Quadraten oder Rechtecken herstellen läßt. Überstreichen Sie bei der Gebietszuordnung ein Gebiet mit bestehender Gebietszuordnung, müssen Sie nur dann für die Gebietszuordnung zahlen, wenn sich eine Änderung des Gebietstyps oder der Dichte ergibt. Daher ist die Zuordnung eines Wohngebiets geringer Dichte in einem bereits bestehenden Wohngebiet geringer Dichte kostenlos, während die Umwandlung eines Wohngebiets geringer Dichte in ein Wohngebiet hoher Dichte (oder ein Industriegebiet oder Geschäftsgebiet hoher oder geringer Dichte) kostenpflichtig ist.

Verwenden Sie die Funktion “Gebietszuordnung aufheben” des “Bulldozer”-Werkzeugs in der Stadt-Werkzeugleiste, um eine Gebietsdefinition ohne anderweitige Gebietszuordnung rückgängig zu machen.

Die Sims bauen nur in den designierten Gebieten. Sie als Bürgermeister können Elemente der Infrastruktur (Straßen, S-Bahnstrecken, Stromleitungen, Kraftwerke usw.), Dienstleistungen (Polizeireviere, Feuerwachen usw.) und andere öffentliche Einrichtungen (Parks, Zoos, Museen, Bibliotheken, Schulen usw.) in Gebieten mit oder ohne Zuordnung unterbringen.

Die Gebiete wachsen und zerfallen mit den Sims, die in sie einziehen, ausziehen, in andere Gebiete ziehen oder die Stadt verlassen. Abhängig von der Zeit, der Wirtschaftslage und Ihren planerischen Fähigkeiten kommen einstmals wohlhabende, geschäftige Gebiete herunter, oder die Grundstückspreise bisher nicht erschlossener Gebiete wachsen plötzlich in den Himmel und verwandeln die betreffenden Gebiete in ein Stadtzentrum.

Besondere Gebiete

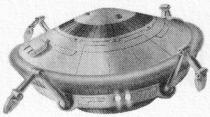
Seehäfen und Flugplätze sind besondere Gebiete. Sie werden auf dieselbe Weise plaziert wie Wohn-, Geschäfts- und Industriegebiete, und es besteht keine Notwendigkeit, sie in bereits bestehenden Gebieten anzusiedeln. Militärbasen sind eine andere Art von Sondergebiet, werden jedoch von der Simulation automatisch plaziert.

Bereiche ohne Gebietszuweisung

Straßen, Bahnstrecken, Bahnstationen, Bahnhöfe und stadteigene Gebäude wie Kraftwerke und Polizeireviere brauchen nicht in ausgewiesenen Gebieten plaziert zu werden. Werden sie in einem Gebiet plaziert, wird die Gebietszuordnung des betreffenden Grundstücks aufgehoben. Wird beispielsweise eine Straße durch ein Gebiet hindurch verlegt, wird die bestehende Gebietszuordnung der betreffenden Kacheln aufgehoben. Sie können bei der Gebietszuweisung viel Geld sparen, wenn Sie zwischen Gebieten Platz lassen für Straßen und Geleise und wenn Sie Kraftwerke, Bahnhöfe und Bahnstationen, Polizeireviere und Feuerwachen außerhalb von Gebieten plazieren.

Handel

Hierbei handelt es sich hauptsächlich um den Handel innerhalb der Stadt. In einer Kleinstadt ist dieser kaum erwähnenswert, da der interne Markt klein ist. Erst in Städten ab ca. 100.000 Einwohnern, in denen die Einnahmen des Handels



sich denen der Industrie annähern, nimmt der Handel an Bedeutung zu. Noch größere Städte können sich zu Handelszentren entwickeln, in denen der Handel die Hauptrolle spielt. Solche Städte erlangen nach und nach ein hohes Maß an Unabhängigkeit vom externen Markt. Jede ausgewogene Stadt benötigt jedoch auch einen gewissen Industrieanteil.

Die Nähe zum Stadtzentrum fördert und beschleunigt die Entwicklung von Geschäftsgebieten. Flugplätze sorgen in Städten mit mindestens 20.000 Einwohnern für eine starke Ankurbelung des Handels.

Industrie

Die Industrie fertigt Waren und bietet Dienstleistungen an. Sie bedient sowohl den internen Markt (innerhalb der Stadt) als auch externe Märkte (außerhalb der Stadt).

Die Industrie ist die Lebensgrundlage einer kleinen Stadt; bei kleinen Einwohnerzahlen ist sie weit wichtiger als der Handel. Da in Kleinstädten nicht genug Konsumenten vorhanden sind, um die Stadt zu tragen, müssen Artikel hergestellt werden, die an externe Märkte verkauft werden und Geld und Zuzügler in die Stadt bringen. Die Industrie ist sozusagen eine Grundlage für die Gründung einer neuen Stadt.

Die Industrie schafft die Mehrzahl der Arbeitsplätze in Ihrer Stadt. Außerdem ist sie der größte Umweltverschmutzer. Niedrige Grundstückspreise und hohe Kriminalität sind typisch für industrialisierte Gebiete.

Das Industriefenster ist ein wichtiges Werkzeug zur Steuerung der industriellen Entwicklung in Ihrer Stadt. Es gibt Auskunft über den Anteil der verschiedenen Branchen und über die externe Nachfrage nach den Produkten dieser Industriezweige. Außerdem gibt Ihnen dieses Fenster die Möglichkeit, das Wachstum wünschenswerter Industrien durch niedrige Besteuerung zu fördern und weniger wünschenswerte Industrien - beispielsweise große Umweltverschmutzer - durch hohe Steuern abzuschrecken. Als Bürgermeister mit Weitsicht können Sie auf diese Weise auch eine kleine Industrie unterstützen, für die Sie eine große Zukunft voraussehen.

Wenn Sie ein Industriegebiet anlegen, neigen die Sims dazu, die Industrien anzusiedeln, die gerade gefragt sind. Der Bedarf an den verschiedenen Branchen ist zeitabhängig. So ist beispielsweise 1960 die Elektronikindustrie von weit geringerer Bedeutung als 1990.

Ein weitsichtiger Bürgermeister im Jahre 1930 mag die winzige Elektronikindustrie für vielversprechend ansehen, doch haben die Sims wegen der geringen Nachfrage kein besonderes Interesse daran, in diese Industrie zu investieren - außer ihr Bürgermeister gibt ihnen durch niedrige Steuern einen Anlaß dazu. Also senkt der Bürgermeister den Steuersatz für die Elektronikindustrie, und sie beginnt zu wachsen. Dreißig Jahre später blüht diese Industrie, und irgendwann danach hat sie sogar Hochkonjunktur. Zu diesem Zeitpunkt erhöht der Bürgermeister die Steuern, die Stadt verdient sich eine goldene Nase, und gleichzeitig bietet eine immer noch im Wachstum begriffene Hightech-Industrie zahlreiche zukunftssichere Arbeitsplätze.

Ein anderer langfristig denkender Bürgermeister, dessen Stadt hauptsächlich von einer Industrie lebt, beispielsweise der Automobilindustrie, wird versuchen, auch andere Industrien anzuziehen, bevor der Markt für Autos zusammenbricht und eine Geisterstadt zurückläßt.

Und ein dritter umsichtiger Bürgermeister erkennt, daß die neuen Hightech-Industrien Arbeitskräfte mit einem hohen Bildungsstand brauchen, und setzt daher auf Schulen, Hochschulen und andere Bildungseinrichtungen.

Viele Aspekte der Stadtplanung wirken sich auf die Industrie aus. Das Vorhandensein von Krankenhäusern fördert die petrochemische Industrie (pharmazeutische Produkte). Das Vorhandensein oder Fehlen eines Seehafens kann Schwerindustrien wie Stahl, Bergbau und Kfz-Industrie fördern oder hemmen. Auch das Vorhandensein oder Nichtvorhandensein eines gut ausgebauten Straßen- und/oder Schienennetzes kann die Entwicklung derartiger Schwerindustrien beeinflussen. Außerdem kann über Verordnungen hemmend oder fördernd in die Entwicklung der verschiedenen Industriezweige eingegriffen werden.

Elektrizität

Zugegeben, Städte gab es auch schon, bevor es elektrischen Strom gab, nicht jedoch in SimCity 2000. Die Sims sind elektronische Lebewesen und brauchen ihren täglichen Strom zum Leben.

Alle Gebiete, Militärbasen ausgenommen, müssen mit Strom versorgt werden, wenn sie sich entwickeln sollen. Stromleitungen transportieren die Elektrizität von den Kraftwerken

zu den Gebieten und von einem Gebiet zum anderen. Die Elektrizität fließt nicht automatisch von einem Gebiet in ein anschließendes Gebiet oder das Gebiet jenseits der Straße oder S-Bahnlinie.

Stromleitungskacheln verbrauchen Strom. Wenn Sie zu viele Stromleitungen legen, vergeuden Sie wertvolle Energie.

Die verfügbaren Kraftwerke sind zeitabhängig. Ganz klar, 1900 können Sie noch kein Kernkraftwerk bauen. Auf technischen Neuentwicklungen basierende Kraftwerkstypen werden in den Zeitungen angekündigt. Alle Kraftwerke werden erst dann eingeführt, wenn sie wirtschaftlich arbeiten - Prototypen und Experimente sind in diesem Spiel nicht vorgesehen. Einige der in SimCity 2000 angebotenen Energiequellen stehen heute noch nicht zur Verfügung. Wir haben einige ganz grobe Voraussagen bezüglich ihrer Einsatzreife gemacht und sie in das Spiel integriert. Liegen unsere Schätzungen daneben, tut uns das zwar leid, aber wir sind eben auf Simulation und nicht auf Realität spezialisiert. In ein und derselben Stadt können verschiedene Kraftwerkstypen eingesetzt werden.

Alle Kraftwerke haben eine Lebenserwartung von 50 Jahren; danach brechen sie zusammen. Dabei verursachen sie keine Brände oder radioaktive Verseuchung - sie hören einfach auf zu funktionieren und müssen neu erbaut - und bezahlt - werden. Die Zeitungen bringen Warnmeldungen zu altersschwachen Kraftwerken, und mit dem Abfragewerkzeug können Sie das genaue Alter der Kraftwerke erfragen.

Falls im Menü “Katastrophen” die Einstellung “Keine Katastrophen” aktiviert ist, brechen die Kraftwerke nicht zusammen, sondern werden automatisch neu erbaut und in Rechnung gestellt. Enthält die Stadtkasse nicht das nötige Kleingeld, fallen die Kraftwerke in sich zusammen, und Sie haben Stromausfälle und Pech. Legen Sie deshalb Geld für den Ersatz von Kraftwerken zur Seite, oder seien Sie zur Ausgabe einer Anleihe bereit.

Die von Kraftwerken erzeugte Energie wird in Megawatt (MW) gemessen. Erschlossene Gebiete benötigen im Durchschnitt 1 MW auf drei bebaute Kacheln. Der exakte Stromverbrauch variiert mit der Zeit, Bevölkerungsdichte und den in Kraft gesetzten Verordnungen. Werden zu viele Gebäude an ein Kraftwerk angeschlossen, kommt es zu zeitweisen Stromausfällen durch Überlastung.

Es folgt eine Tabelle mit einer Aufstellung der verschiedenen Kraftwerke zu Vergleichszwecken. Die Jahresangaben sind auf +/- 10 Jahre genau.

Typ	Verfügbar ab	MW	Kosten	Kosten pro MW
Kohle	1900	200	DM 4.000	DM 20
Wasserkraft	1900	20	DM 400	DM 20
Öl	1900	220	DM 6.600	DM 30
Erdgas	1950	50	DM 2.000	DM 40
Kernkraft	1955	500	DM 15.000	DM 30
Windkraft	1980	4	DM 100	DM 25
Solar	1990	50	DM 1.300	DM 26
Mikrowellen	2020	1.600	DM 28.000	DM 17,5
Fusion	2050	2.500	DM 40.000	DM 16

Kohlekraftwerke sind zu allen Zeiten verfügbar, sogar schon 1900. Sie haben einen relativ hohen Wirkungsgrad, leider aber auch den höchsten Schadstoffausstoß.

Wasserkraftwerke sind zu allen Zeiten verfügbar, sogar schon 1900, arbeiten relativ effizient und verursachen keinerlei Umweltverschmutzung. Die für Wasserkraftwerke erforderlichen Staudämme setzen Wasserläufe voraus.

Ölkraftwerke sind zu allen Zeiten verfügbar, also auch schon 1900. Ihr Schadstoffausstoß ist um 50% geringer als der von Kohlekraftwerken.

Die von Erdgaskraftwerken verursachte Umweltverschmutzung liegt unterhalb der von Ölkraftwerken, doch haben Erdgaskraftwerke einen sehr ungünstigen Wirkungsgrad.

Kernkraftwerke verursachen hohe Baukosten, ihr Wirkungsgrad ist relativ gering, ihre Megawattleistung jedoch sehr hoch. Bei Kernkraftwerken besteht jederzeit das Risiko eines Unfalls (GAU) mit katastrophalen Auswirkungen. Erklären Sie Ihre Stadt zu einer kernkraftfreien Zone, stehen Kernkraftwerke nicht zur Verfügung.

Windkraftwerke sind ziemlich effizient und verursachen keinerlei Umweltverschmutzung. Sie erzeugen sehr geringe Energiemengen, so daß sehr viele Windkraftwerke gebaut werden müssen, bis sich eine ausreichende Energieversorgung ergibt. Windkraft ist stark witterungsabhängig. Tip: In höheren Lagen wehen stärkere Winde.

Sonnenkraftwerke sind umweltfreundlich und ziemlich effizient, ergeben jedoch eine geringe Energieausbeute. Sie sind unzuverlässig, da bei starker Bewölkung oder Nebel sehr wenig Energie erzeugt wird. Eine Kombination aus Solar- und Windkraftwerken kann für stabile Energieverhältnisse sorgen, da sie von gegensätzlichen Wetterbedingungen abhängig sind.

Bei der Mikrowellenenergie handelt es sich um Sonnenenergie, die von einem Satelliten empfangen und zu einem Mikrowellenempfänger übertragen wird. Diese Art von Kraftwerk arbeitet mit einem hohen Wirkungsgrad, liefert massive Megawattleistungen, ist jedoch mit hohen Baukosten verbunden. Dann und wann verfehlt der Mikrowellenstrahl die Empfängerschüssel, und das hat unangenehmste Auswirkungen.

Fusionskraftwerke sind sehr umweltverträglich und zuverlässig. Dies ist die wirksamste Energiequelle überhaupt. Die von einem Fusionskraftwerk erzeugte Energie reicht für etwa die Hälfte einer Stadt maximaler Größe aus. Fusionskraftwerke sind extrem sicher, geben keine Radioaktivität ab, können nicht (wie Atomkraftwerke) nach unten durchbrennen, kosten jedoch verdammt viel Geld.

Verkehr

Mobilität ist alles. Auch die Sims brauchen fahrbare Untersätze. Außerdem müssen Waren, Industrieprodukte, Baumaterial und andere Dinge in der Stadt transportiert werden. Die Sims werden erst dann ein Gebiet erschließen und sich baulich betätigen, wenn irgendeine Art von Verkehrssystem vorhanden ist.

Der Aufbau eines Verkehrsnetzes kostet Geld, und zusätzlich fallen die im Budgetfenster ersichtlichen jährlichen Instandhaltungskosten an. In den Verkehrsbüchern können Sie für Straßen, Autobahnen, S-Bahn, U-Bahn, Brücken und Tunnels getrennte Finanzierungssätze festlegen.

Straßen bilden das grundlegende Verkehrssystem. Die Sims bauen nur dort, wo eine Straße (oder ein anderes Verkehrsmittel) nicht mehr als drei Kacheln entfernt ist. Ist Ihr Ziel eine hohe Bevölkerungsdichte, sollten Sie beachten, daß ein von einer Straße umgebenes Quadrat mit einer Größe von 6 x 6 Kacheln die maximale Fläche darstellt, die voll erschlossen werden kann. Ist Ihnen die Ästhetik wichtiger, können Sie größere Quadrate oder Rechtecke anlegen und Parks oder Wälder in der nicht erschlossenen Mitte plazieren.

Tunnels ermöglichen die Durchquerung von Gebirgszügen oder Bergen, bei denen die Straßen ansonsten lange Umwege machen müßten. Sie bieten große Vorteile, können aber auch teuer werden. Der Bau von Tunnels ist kostspieliger als der Straßenbau, und ihre jährlichen Instandhaltungskosten sind höher. Tunnels können einander nicht kreuzen - auch auf unterschiedlichen Höhen nicht.

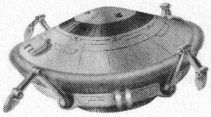
Beträgt das Verkehrsaufkommen bis zu 44 Fahrzeuge pro Minute, wird dies als "kein Verkehr" betrachtet. 44 bis 88 Fahrzeuge pro Minute gelten als "geringes Verkehrsaufkommen", höhere Werte als "hohe Verkehrsdichte". Halten Sie in den Zeitungen nach Artikeln über Verkehrsprobleme Ausschau, und betrachten Sie die Verkehrskarte im Kartenfenster, um Problembereiche zu identifizieren. Straßen bzw. die auf ihnen verkehrenden Fahrzeuge verursachen nicht nur Verkehrsaufkommen, sondern sind auch eine Hauptquelle der Umweltverschmutzung in Ihrer Stadt.

Sind die Straßen überlastet, haben Sie datumsabhängig verschiedene Möglichkeiten. 1900 sind die Verkehrsmittel auf Straßen, Tunnels, S-Bahn und Bahnhöfe beschränkt. Andere Optionen werden im Zuge technischer Weiterentwicklungen angeboten. Achten Sie in den Zeitungen auf Ankündigungen neuer Erfindungen, die neue Verkehrsmittel verfügbar machen.

Dies sind auf +/- 10 Jahre genau die Jahre, in denen zusätzliche Verkehrsmittel angeboten werden:

1910	U-Bahn und U-Bahnstationen
1920	Busse und Busbahnhöfe
1930	Autobahnen und Auffahrten

Busse erhöhen die Zahl der beförderten Personen, ohne Verkehrsprobleme zu verursachen. Um eine Buslinie anzulegen, brauchen Sie mindestens einen Busbahnhof. Die Busse starten am Busbahnhof und ermöglichen das Zu- und Aussteigen der Fahrgäste an Haltestellen. Busse werden nicht animiert dargestellt, so daß der einzige erkennbare Effekt eines Busbahnhofes das verringerte Verkehrsaufkommen in seiner Nähe ist. Busbahnhöfe müssen neben Straßen plaziert werden. Liegen sie neben einer Auffahrt oder einer Autobahn, jedoch keiner Straße, haben sie keine Wirkung. Busse nutzen Kraftstoffe effizienter als Autos und verursachen daher eine geringere Luftverschmutzung pro Fahrgast. Aus diesem Grunde ist die Umweltverschmutzung im Umkreis gut funktionierender Busbahnhöfe geringfügig (jedoch merklich) geringer.



Autobahnen bestehen im Prinzip aus zwei Straßen, die in entgegengesetzte Richtungen führen, und können deshalb ein doppelt so hohes Verkehrsaufkommen bewältigen wie Straßen. Da die Sims auf Autobahnen schneller vorankommen, ist die in der gleichen Zeit zurückgelegte Strecke bis zu dreimal so lang. An jeder Stelle, an der die Sims auf eine Autobahn auffahren sollen, müssen Sie eine Auffahrt plazieren. Ohne Straße und Auffahrt können die Sims nicht über eine Autobahn von einem Gebiet in ein anderes Gebiet gelangen. Autobahnen stellen also eine Erweiterung des Straßennetzes dar und keinen Ersatz.

S-Bahnzüge folgen Geleisen. Die Sims können in Züge nur in S-Bahnhöfen einsteigen. Die Bahnhöfe müssen neben den Geleisen liegen, und für eine funktionierende Bahnverbindung sind mindestens zwei Bahnhöfe erforderlich. S-Bahnen befördern mehr Fahrgäste als Straßen und unterstützen zusätzlich die städtische Schwerindustrie, da sie den Transport von Gütern und Rohstoffen innerhalb der Stadt ermöglichen. Da Züge höhere Geschwindigkeiten erreichen als Autos (innerhalb der Stadt), können Pendler mit der S-Bahn längere Strekken zurücklegen als im Eigenfahrzeug. Im Vergleich zu Autos verursachen S-Bahnen fast keine Luftverschmutzung.

U-Bahnen sind unterirdische S-Bahnen, befördern jedoch hauptsächlich Fahrgäste und keine Fracht. Zur Erzeugung von Direktanschlüssen können sie mit S-Bahnen verbunden werden. Die Passagiere besteigen und verlassen die U-Bahn in U-Bahnstationen. Der Vorteil von U-Bahnen gegenüber anderen Verkehrsmitteln ist der, daß sie größtenteils unterirdisch verlaufen und daher keine wertvolle Grundfläche wegnehmen. Falls Sie in einer erschlossenen Stadt ein Schienentransportsystem anlegen wollen, müssen Sie für die Geleise und erforderlichen großen Bahnhöfe viele Häuser niederreißen. Im Gegensatz dazu kommen U-Bahnen oberirdisch mit einer eine Kachel großen U-Bahnstation aus und können deshalb zu einer Stadt hinzugefügt werden, ohne zuerst zum Bulldozer greifen zu müssen. Unglücklicherweise verursachen U-Bahnen hohe Bau- und Instandhaltungskosten. Sie verursachen keine nennenswerte Luftverschmutzung.

Bei der Verkehrssimulation in SimCity 2000 wird nicht jeder Bürger auf dem Weg zum Arbeitsplatz, zum Supermarkt, zur Schule, zur Kneipe und zurück simuliert. Die Simulation von Tausenden oder gar Millionen Sims würde eine Ewigkeit dauern.

Das Verkehrsmodell setzt einen als "Verkehrsgenerierung" bezeichneten Prozeß ein, der auf Grundlage von Gebäuden arbeitet. Außerdem wird davon ausgegangen, daß ein Großteil des Verkehrs durch Bewegungen von einer Gebietsart in andere Gebietsarten entsteht.

Für jedes Gebäude in jedem Gebiet generiert der Simulator Fahrten in die beiden anderen Gebietsarten. Ist der Ausgangspunkt einer solchen Fahrt ein Haus in einem Wohngebiet, sucht die Simulation einen Weg zu einem Geschäftsgebiet und wieder zurück und zu einem Industriegebiet und wieder zurück. Gebiete mit hohem Verkehrsaufkommen werden möglichst vermieden. Bietet sich ein öffentliches Verkehrsmittel an, wird dieses in 50% der Fälle verwendet.

Für jede Fahrt gibt es ein Zeitlimit. Läuft diese Zeit vor Erreichen eines Gebiets ab, wird die Fahrt als Fehlschlag gewertet. Das Zeitlimit bleibt stets gleich, doch hängt die zulässige Entfernung vom Ziel vom Verkehrsmittel ab. Da Autobahnen, S-Bahnen und U-Bahnen höhere Geschwindigkeiten erzielen als normale Straßen, kann die Simulation bei Verfügbarkeit eines dieser Verkehrsmittel auf der Suche nach einem Zielgebiet bis zu dreimal so große Distanzen zurücklegen.

Ist an einer fehlgeschlagenen Fahrt ein öffentliches Verkehrsmittel beteiligt, dann wird das betreffende Verkehrsmittel beim nächsten Durchgang für dasselbe Gebäude nicht mehr berücksichtigt.

Die durch öffentliche Verkehrsmittel erreichte Verkehrsminderung hängt von zwei Faktoren ab:

1. Der Laune der Sims - deshalb die 50%-Wahrscheinlichkeit.
2. Der Planung der Stadt - können Bus, S-Bahn oder U-Bahn die Sims nicht zum Ziel befördern, fahren sie statt dessen mit dem Auto.

Ein schlechtes öffentliches Verkehrssystem ist schlimmer als gar keines, da es nicht benutzt wird. Den Gebrauch öffentlicher Verkehrsmittel können Sie folgendermaßen fördern:

1. Plazieren Sie Busbahnhöfe, S-Bahnhöfe oder U-Bahnstationen in der Nähe wichtiger Kreuzungen.
2. Stellen Sie sicher, daß die öffentlichen Verkehrsmittel verschiedene Gebietsarten durchqueren. Eine Buslinie, die nur Wohngebiete bedient, hat wenig Aussicht auf Erfolg.

Häfen

Flughäfen und Seehäfen sind besondere Gebiete. Sie in bereits zugeordneten Gebieten zu plazieren wäre eine Verschwendung von Geldern der Stadt. Der Hauptzweck eines Flugplatzes ist es, den Handel zu begünstigen. Seehäfen unterstützen die Industrie. Kleine Städte können sich keinen Flug- oder Seehafen leisten und brauchen auch keinen.

Hat die Stadt einmal zu wachsen begonnen, teilen es Ihnen die Sims mit, sobald sie einen Flug- oder Seehafen haben wollen. Je größer die Stadt, umso größer die benötigten Häfen. Da Sie Häfen beliebig groß gestalten können und sie sehr teuer sind, sollten Sie klein anfangen, jedoch genügend Platz für zukünftige Erweiterungen freihalten. Genügt der Stadt ihr kleiner Flugplatz oder Seehafen nicht mehr, bekommen Sie bald genug davon zu hören. Sollten Sie jedoch feststellen, daß Handel und Industrie auf einmal weniger schnell wachsen, können Sie weitere Häfen hinzufügen, bevor Sie die Sims dazu auffordern.

Beide Arten von Häfen belasten die Umwelt, doch sind Flughäfen größere Umweltsünder.

Bäume

Bäume und Wälder verschönern die Stadt und ihre Umgebung und erhöhen die Grundstückspreise. Sie sind leicht entzündlich und können die Ausbreitung von Bränden begünstigen.

Gewässer

Seen, Flüsse und Meere sind Trinkwasserquellen für die Bürger der Stadt. Da sie außerdem einen hohen Freizeitwert haben und Touristen anziehen können, erhöhen sie außerdem die Grundstückspreise.

Im Geländeeditiermodus können Sie ganz nach Geschmack Gewässer hinzufügen. Nach der Gründung einer Stadt ist dies jedoch sehr teuer; Vorausplanung ist also anzuraten.

Seehäfen müssen an einem Fluß oder an der Küste plaziert werden, wenn sie funktionieren sollen, und Jachthäfen mitten in der Wüste machen keinen Spaß.

Das Wassernetz

Sie können eine Stadt ganz ohne Wassernetz bauen, doch erreichen Sie damit keine sehr hohe Bevölkerungsdichte. Ein grundlegendes Wassernetz besteht aus Pumpen und Leitungen. Wenn die Sims bauen, legen sie die notwendigen unterirdischen Wasserrohre. Sie, der Bürgermeister, müssen lediglich die Hauptleitungen zum Anschluß der Gebäude an das Wassernetz legen und das Wasser liefern.

Die mit Wasser versorgten Teile des Wassernetzes werden als hell- und dunkelblaue Animation angezeigt. Nicht animierte Teile haben entweder keinen Anschluß an das Netz, oder die Quelle reicht für die Bevölkerung nicht aus.

Wasserpumpen, die nicht in der Nähe von Frischwasser plaziert werden, fungieren als Brunnen. Die von ihnen gelieferte Wassermenge hängt vom Grundwasserstand und der Jahreszeit ab. In der Nähe von Frischwasser (Seen oder Bächen) plazierte Wasserpumpen liefern etwa dreimal soviel Wasser wie ein Brunnen im trockenen Gelände. Eine in der Nähe der Küste (Salzwasser) plazierte Wasserpumpe funktioniert genau wie ein Brunnen im trockenen Gelände. Um Trinkwasser aus Meerwasser zu gewinnen, wird eine Entsalzungsanlage benötigt. Entsalzungsanlagen sind teuer, in manchen Fällen aber notwendig, und erzeugen doppelt soviel Wasser wie eine Wasserpumpe an einem Fluß.

Da die verfügbare Wassermenge jahreszeitabhängig ist, kann es während der trockenen Monate zu Verknappungen kommen. Wasserreservoirs speichern in den regenreichen Monaten Wasser, damit Wassermangel in Trockenzeiten vermieden werden kann. Eine weitere Methode zur Vermeidung von Engpässen ist der Bau einer Kläranlage zur Reinigung und Rückführung des Wassers.

Freizeiteinrichtungen und Grünflächen

Grünflächen - nicht erschlossene Grüngürtel oder vom Menschen angelegte Freizeit- und Erholungsgebiete wie Parks - sind von großer ästhetischer und psychologischer Bedeutung für eine Stadt. Bäume, Wälder und unbebaute Flächen erhöhen nicht nur den Grundstückswert, sondern steigern zudem die Lebensqualität und geben der Stadt eine Offenheit, die sie den Bürgern angenehm macht und die Zuzügler anlockt.

Bei zunehmender Einwohnerzahl fangen die Sims an, ihrem Verlangen nach Freizeiteinrichtungen Ausdruck zu geben. In

SimCity 2000 können Sie diesem Wunsch in Form von kleinen Parks, großen Parks, Zoos, Stadien und Jachthäfen Rechnung tragen. Freizeiteinrichtungen sind hauptsächlich für die Bewohner der Stadt gedacht, führen zur Wertsteigerung von Grundstücken und Immobilien, fördern das Wachstum von Wohngebieten, beeinflussen jedoch auch den Tourismus. Kleine Parks haben etwa dieselbe Auswirkung auf die Grundstückspreise wie Bäume, große Parks führen zu einer doppelt so hohen Wertsteigerung. Jachthäfen, Zoos und Stadien kurbeln das Wachstum von Wohngebieten kräftig an.

Klima

Zwar ziehen die vier Jahreszeiten und Regenfälle in SimCity 2000 unbemerkt an Ihnen vorbei, und vom Wind merken Sie nur bei den gelegentlich auftretenden Wirbelstürmen oder Orkanen etwas, doch basiert SimCity 2000 auf einem Klimamodell, das die Stadt beeinflußt. Wetterberichte finden Sie in den Zeitungen.

Wettertrends werden auf Monatsbasis generiert; dabei berücksichtigt die Simulation den aktuellen Trend und die Jahreszeit und mischt ein paar Zufallselemente hinzu, um den nächsten Trend zu erstellen. Die verschiedenen Trends sind kalt, unbedeckt, heiß, neblig, kühl, bedeckt, Schneefall, regnerisch, windig, Schneesturm, Orkan und Wirbelsturm. Schneesturm, Orkan und Wirbelsturm kommen (Petrus sei's gedankt) am seltensten vor.

Mit jedem Trend ist ein Temperatur-, ein Wind- und ein Feuchtigkeitselement assoziiert. Im allgemeinen wirkt sich die Temperatur auf die Wasserversorgung, die Verfügbarkeit von Sonnenenergie und die Wahrscheinlichkeit von Bränden und Krawallen aus; Wind beeinflußt die Verfügbarkeit von Windenergie, und Feuchtigkeit die Wasserversorgung. Diese Effekte sind in den unterschiedlichen Trends auf verschiedene Weise kombiniert.

Umweltverschmutzung

Die in den Karten und Diagrammen dargestellte Umweltverschmutzung stellt einen allgemeinen Wert dar, der sich aus Luft-, Wasser- und Lärmbelastung zusammensetzt. Der größte Umweltverschmutzer in der Stadt sind die Autos, gefolgt von der Industrie und einigen Kraftwerken.

Die hauptsächlichen Maßnahmen, die Sie zur Verringerung der Umweltverschmutzung treffen können, sind Bau und Ausbau eines attraktiven öffentlichen Verkehrssystems, die Wahl möglichst umweltverträglicher Kraftwerke und die Förderung umweltfreundlicher Industrien durch Ihre Steuerpolitik.

Belohnungen

Sie sind also ein toller Bürgermeister. Sie bauen im Schweiße Ihres Mausfingers und mit der Kraft Ihrer Intelligenz eine Stadt auf. Ihre Sims beten Sie an. Na und! Was springt dabei nun für Sie selbst raus?

Belohnungen. In den meisten Fällen sind die Belohnungen eher für die Stadt gedacht als für Sie persönlich. Manche behaupten, Kunst und Künstler seien eins - ergo ist eine Belohnung für Ihre Stadt (Ihr Geschöpf) eine Belohnung für Sie. Anderen wieder bedeuten Ruhm und Ehre gar nichts, da für sie nur das einen Wert hat, was sich in Form von Bargeld ausdrücken läßt. Auf jeden Fall hält SimCity 2000 einige Belohnungen bereit, die Ihr Ego ein bißchen stärken dürften.

Belohnungen basieren auf der Bevölkerungszahl. Bei Erreichen verschiedener Schwellwerte verkündet Ihnen ein Zeitungsartikel, daß eine Belohnung auf Sie wartet und im Untermenü der Schaltfläche "Belohnungen" in der Stadt-Werkzeugleiste abgerufen werden kann.

Einwohnerzahl:	**Belohnung:**
2.000	Bürgermeisterhaus
10.000	Rathaus
30.000	Etwas zur Hebung Ihres Selbstgefühls

Erreicht die Stadt den stolzen Stand von 60.000 Einwohnern, lassen die Streitkräfte anfragen, ob Sie nicht gerne eine Militärbasis in der Stadt hätten. Die Vor- und Nachteile militärischer Präsenz werden weiter hinten in diesem Handbuch behandelt.

Im Zuge zunehmenden Wachstums fallen andere Belohnungen an, Weiteres müssen Sie aber selbst herausfinden. Na ja, ok, eine sei Ihnen noch verraten: Arkologien bekommen Sie bei 120.000 Einwohnern.

Arkologien sind riesige, wolkenkratzende, gerammelt dicht besiedelte Städte in einem Gebäude. Man könnte sie als eine Kombination aus Wohn-, Geschäfts- und Industriegebiet höchster Dichte bezeichnen. Mit Hilfe von Arkologien können Sie die Bevölkerung von den Hunderttausendern in die Millionen hochschnellen lassen und vervielfachen dadurch Ihre Steuereinnahmen. Es gibt vier verschiedene Arkologien, die in den Jahren 2000, 2050, 2100 und 2150 verfügbar werden. Auch wenn die Bevölkerung Ihrer Stadt schon früher riesig ist - Arkologien können Sie erst im Jahre ihrer Erfindung bauen.

Arkologien fördern das Wachstum der umliegenden Wohn-, Geschäfts- und Industriegebiete. Sie sind zwar theoretisch völlig autarke Städte, doch besuchen ihre Einwohner die Außenwelt, um einzukaufen, die Touristenattraktionen zu besichtigen oder um zu arbeiten. Andere Bürger wohnen vielleicht in der Stadt und arbeiten in einer Arkologie.

Arkologien sehen toll aus. Leider Gottes haben aber auch sie mit allen Übeln extrem dicht bevölkerter Städte zu kämpfen: blühende Kriminalität, starke Umweltverschmutzung und Verkehrschaos. Arkologien haben zwar eigene Polizeikräfte und Verkehrsmittel, doch kommt es immer zu einem "Überlauf" von Kriminellen, Reisenden und Neugierigen. Stellen Sie daher sicher, daß Polizeikräfte und öffentliche Verkehrsmittel in der Nähe von Arkologien ausreichen.

Militärbasen

Erreicht die Stadt einen Bevölkerungsstand von 60.000, fragt die Regierung an, ob Sie Land für eine Militärbasis genehmigen wollen. Abhängig von der Art des Militärstützpunkts und Ihren Plänen für die Stadt ist dies entweder gut oder schlecht.

Wenn Sie der Regierung das Land zur Verfügung stellen, haben Sie keine Wahl, was die Art der Basis betrifft und wo sie sich befinden wird - die Regierung trifft diese Entscheidungen. Folgende Militärbasen sind möglich: Armee, Marine, Luftwaffe und Flugkörpersilos. Liegt Ihre Stadt an der Küste, bekommen Sie vermutlich einen Marinestützpunkt. Bekommen Sie keine Marine und ist das Gelände der Stadt relativ flach, kommt wahrscheinlich die Luftwaffe. Ist die Gegend relativ bergig, reist die Armee an. Liegt Ihre Stadt im Gebirge, bekommen Sie Flugkörpersilos geschenkt.

Die positiven Aspekte einer Militärbasis sind der kräftige Schub für den Handel, der durch zusätzliche Kunden für Läden und Dienstleistungen entsteht, sowie die sich ergebenden zivilen Arbeitsplätze. Das Vorhandensein einer Militärbasis (Flugkörpersilos ausgenommen) schüchtert das Monster ein, und kann es eventuell dazu bringen, früher abzuziehen. In Notfällen können Sie außerdem über die Schaltfläche "Notfall" zusätzlich zu Polizei und Feuerwehr militärische Einheiten entsenden.

Die Nachteile einer Militärbasis sind die mögliche Zunahme der Kriminalität (Rowdytum beim Landurlaub und Zivilisten, die versuchen, die Militärs zu leimen) und weitere Verkehrsbelastung.

Flugkörpersilos sind die am wenigsten wünschenswerte militärische Einrichtung, da ihr weniges Personal für die Wirtschaft der Stadt keine Vorteile bringt und Flugkörper keinerlei Schutz vor Monstern bieten - diese Raketen würden eher die Stadt als das Monster treffen. Auch wenn Sie die Stadt zu einer kernkraftfreien Zone erklärt haben, kann die Regierung Flugkörpersilos stationieren, falls Sie einer Militärbasis zustimmen.

Bildung

Der Bildungsstand wird in SimCity 2000 in Form des Bildungsquotienten (BQ) ausgedrückt. Je höher der BQ, desto höher der Bildungsstand der Stadtbevölkerung. Den BQ Ihrer Bürger können Sie im Bevölkerungsfenster abfragen. Der BQ umfaßt eine Skala von null (gehirntot) bis 150. Ein Gymnasialabschluß entspricht einem BQ von 90, ein vierjähriges Studium an einer Hochschule einem BQ von ca. 140. Der durchschnittliche Bildungsquotient der Sim-Nation liegt bei 100.

Ein hoher BQ ist der Stolz Ihrer Bürgerschaft. Er macht die Stadt zu einem wünschenswerten Ort für ihre Kinder. Außerdem zieht er Hightech-Industrien an. Ein niedriger BQ ist eine Schande und führt zum Erscheinen beleidigender Artikel in Ihrer (ungelesenen) Lokalzeitung. In einer Stadt mit geringem BQ sind Arbeitslosigkeit und Krawalle wahrscheinlicher als in einer Stadt mit hohem BQ.

Wenn Sie eine neue Stadt gründen, verfügen die ersten Siedler über eine gewisse Bildung, so daß Sie nicht sofort mit dem Bau von Schulen beginnen müssen. Sie sollten jedoch nicht zu lange warten, da ansonsten die Kinder Ihrer Bürger Analphabeten sein werden.

Haben Sie keine Schulen oder Hochschulen, erfolgt die Bildung über die mündliche Weitergabe von Wissen von einer Generation an die nächste. Auf diesem Bildungsweg erreichen die Kinder lediglich etwa 20% des BQ ihrer Eltern.

Abhängig von der Altersverteilung in der Stadt bildet eine Schule die Kinder von etwa 15.000 Bürgern. Eine ausreichende Zahl von Schulen kann bei voller Finanzierung den BQ der Bürgerschaft im Laufe der Jahre auf bis zu 90 anheben.

Eine Hochschule kann die Weiterbildung einer Bevölkerung von bis zu 50.000 ermöglichen und den BQ der Stadt allmählich auf bis zu 140 erhöhen, jedoch nur dann, wenn die erforderliche Vorbildung durch genügend Schulen mit guter Finanzierung gewährleistet ist.

Nach Absolvierung des Gymnasiums oder der Hochschule nimmt der BQ der Sims langsam wieder ab. Dieser Bildungsverlust kann durch Bibliotheken und Museen ausgeglichen werden.

Alle Bildungseinrichtungen erhöhen die Grundstückspreise und bleiben nur bei entsprechender Finanzierung im Budgetfenster voll funktionsfähig.

Städtische Dienste

Die städtischen Dienste beinhalten Polizei und Feuerwehr, Krankenhäuser und Gefängnisse. Alle städtischen Dienste bleiben nur bei entsprechender Finanzierung im Budgetfenster voll funktionsfähig. Die Standorte und Wirkungsbereiche der städtischen Dienste können im Kartenfenster angezeigt werden.

Polizeireviere mindern die Kriminalität und heben die Grundstückspreise im Umkreis an. Ihre Wirkung ist in der Nähe des Polizeireviers am höchsten und läßt mit größerer Entfernung vom Revier nach. Die Standorte und Wirkungsbereiche der Polizeireviere sowie die Kriminalitätsziffer können im Kartenfenster über das Untermenü der Schaltfläche “Kriminalität” angezeigt werden.

In jedem Polizeirevier befindet sich ein kleines Gefängnis. Wird die Stadt größer und nimmt die Kriminalität überproportional zu, sind diese kleinen Gefängnisse schnell überfüllt. Die Polizei muß einen Großteil ihrer Zeit zur Beaufsichtigung dieser Gefangenen aufwenden, so daß ihr Wirkungsbereich und ihre Effizienz abnimmt. In einer derartigen Situation können Sie entweder zahlreiche neue Polizeireviere einrichten oder ein Gefängnis bauen. In SimCity 2000 wird durch Gefängnisse die Wirksamkeit der Polizei erhöht - jedoch nur bei hohen Kriminalitätsraten. Gefängnisse in Kleinstädten oder Städten mit geringer Kriminalität haben keine positive Wirkung. Ist Ihr Gefängnis überfüllt, werden Sie über die Zeitung davon in Kenntnis gesetzt.

Feuerwachen sorgen dafür, daß viele Brände erst gar nicht entstehen und, wenn sie doch einmal entstehen, schneller gelöscht werden. Daher haben Feuerwachen eine positive Auswirkung auf die Grundstückspreise. Die Wirkung einer

Feuerwache ist in der Nähe der Wache am höchsten. Die Standorte und Wirkungsbereiche der Feuerwachen können im Kartenfenster über das Untermenü der Schaltfläche "Städtische Dienste" angezeigt werden.

Krankenhäuser erhalten die Gesundheit der Sims, verarzten sie nach Unfällen und erhöhen ihre Lebenserwartung (LE). Ein voll finanziertes Krankenhaus kann bis zu 25.000 Sims betreuen. Die Wirkung von Krankenhäusern auf die LE der Bevölkerung läßt sich im Bevölkerungsfenster erkennen. Ist kein Krankenhaus vorhanden, fällt die Lebenserwartung der Sims langsam auf ungefähr 35 ab. Sind genügend voll finanzierte Krankenhäuser da, klettert die LE langsam bis auf 85. Auch Verordnungen (im Verordnungsfenster) können sich positiv auf die Lebenserwartung auswirken.

Zeitungen

Die Lokalzeitungen sind Ihre Verbindung zur Bürgerschaft. Lesen Sie sie, um sich zu informieren, und zwar nicht nur über aktuelle Ereignisse, neue Erfindungen, neue Entwicklungen in der Stadt und andere wichtige oder schreckliche Vorkommnisse, sondern auch über die öffentliche Meinung. Lesen Sie die Zeitungen genau durch, um festzustellen, was Ihren Sims am Herzen liegt.

Jeden Monat gibt es neue Zeitungsausgaben; das Lesen aller Blätter ist zwar zeitaufwendig, aber auch nützlich. Falls Sie "Abonnement" im Menü "Zeitung" aktivieren, wird Ihnen die abonnierte Zeitung zweimal jährlich zugestellt. Aktivieren Sie "Extrablatt" im Zeitungsmenü, werden Ihnen Zeitungen mit Meldungen über wichtige Ereignisse, zum Beispiel Erfindungen und Belohnungen aufgrund des Bevölkerungswachstums, zugestellt. Anderenfalls müssen Sie das Zeitungsmenü öffnen und die gewünschte Zeitung wählen. Zeitungen mit Nachrichten über Katastrophen werden Ihnen stets automatisch zugestellt.

Die verschiedenen Blätter (wenn Ihre Stadt erst einmal so groß ist, daß sich mehrere am Leben halten können) berichten teilweise über dieselben Ereignisse aus verschiedenen Blickwinkeln, so daß es interessant sein kann, mehrere Zeitungen zu lesen.

Erfindungen

Mit der Zeit werden verschiedene Dinge erfunden. Diese Erfindungen geben Ihnen Zugang zu neuen technischen Errungenschaften, die Sie für die Stadt nutzen können. Im Zuge dieser technischen Weiterentwicklung werden neue Werkzeuge in die

Untermenüs der Schaltflächen in der Stadt-Werkzeugleiste aufgenommen. Neue Erfindungen werden in den Extrablättern der Zeitungen angekündigt.

Es folgen die Erfindungen und das Datum ihrer Serienreife auf +/- 10 Jahre genau:

U-Bahn	1910
Busse und Busbahnhöfe	1920
Autobahnen	1930
Kläranlagen	1935
Gaskraftwerke	1950
Kernkraftwerke	1955
Windkraftwerke	1980
Sonnenkraftwerke	1990
Entsalzungsanlagen	1990
Arkologien	2000, 2050, 2100, 2150
Mikrowellenkraftwerke	2020
Fusionskraftwerke	2050

Geschwindigkeit

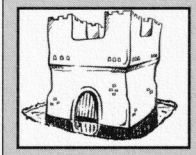
SimCity 2000 ist eine sehr komplexe Simulation, die außerdem mit 256 Farben arbeitet. Diese beiden Tatsachen erfordern hohe Rechenleistungen. Die Zeit, die Ihr System dazu braucht, ein Jahr in SimCity 2000 zu simulieren, hängt von mehreren Faktoren ab, darunter:

- Dem Mikroprozessor in Ihrem Computer. SimCity 2000 läuft auf verschiedenen Computern. Je leistungsfähiger der Mikroprozessor, desto schneller vergeht die simulierte Zeit.
- Der Taktgeschwindigkeit des Mikroprozessors. Je höher der Mikroprozessor getaktet ist, umso schneller läuft die Simulation ab.
- Der Auflösung Ihres Bildschirms und Größe Ihres Monitors. Abhängig von Ihrem Rechner verwenden Sie für SimCity 2000 vielleicht eine niedrige Auflösung von 512 x 384 Pixel oder eine extrem hohe Auflösung von 1280 x 1024 Pixel oder sogar noch höher. Je höher die Auflösung, umso höher die Anzahl der Bildpunkte, die SimCity 2000 auf den Bildschirm zaubern muß, und umso geringer die Geschwindigkeit. Natürlich kann dies durch einen entsprechend schnellen Computer mit leistungsfähiger Grafikkarte ausgeglichen werden.
- Der Größe der Stadt. Das Simulationsmodell benötigt für erschlossene Kacheln bedeutend mehr Zeit und Rechenleistung als für leere Kacheln (Ödland). In einer geschäftigen

Stadt, die die Stadtgrenzen vollständig ausfüllt, vergeht die Zeit viel, viel langsamer als in einer Kleinstadt. So können Sie die Simulation beschleunigen:

- Stellen Sie die Geschwindigkeit im Menü "Geschwindigkeit" auf "Gepard".
- Arbeiten Sie mit einem möglichst kleinen Stadtfenster.
- Halten Sie so wenig Fenster wie möglich gleichzeitig offen.
- Schalten Sie "Abonnement" und "Extrablatt" im Zeitungsmenü aus.
- Schalten Sie "Musik" und "Toneffekte" im Optionsmenü aus; auch das hilft ein bißchen.

Andererseits kann es auch vorkommen, daß Ihnen die Zeit zu schnell vergeht, vor allem dann, wenn eine Katastrophe zuschlägt, oder wenn Sie den Zerfall des Stadtzentrums aufzuhalten versuchen. In diesen Zeiten der Not können Sie stets das Menü "Geschwindigkeit" öffnen und die Geschwindigkeit drosseln oder das Spiel auf "Pause" schalten.



Ein wesentlicher Faktor der Stadtplanung ist der NIUH-Faktor: "Nicht in unserem Hinterhof". Die Gerichte verhandeln ständig Fälle, in denen Baufirmen mit dem Segen der Behörden und unter Einhaltung des Bebauungsplans versprachen, viel Geld in eine Gemeinde oder Stadt zu investieren und ihr damit neues Leben einzuhauchen - gegen den Willen der Bürger. Dies gilt sowohl für Luxushotels wie auch Gefängnisse, Kernkraftwerke und Sondermülldeponien. XX

Zunächst sollten Sie entscheiden, welche Art von Stadt Sie bauen wollen. Wenn Ihre Langzeitziele erst einmal feststehen, können Sie Ihre Strategie am besten planen.

Soll Ihre Stadt eine möglichst hohe Einwohnerzahl erreichen, sollten Sie Gebiete mit hoher Dichte anlegen, die Kriminalität unter Kontrolle halten und die Zeitungen zur öffentlichen Meinung und zu wichtigen Erfindungen konsultieren. Wollen Sie einen Haufen Geld verdienen, besteuern Sie Ihre Untertanen bis zur Schmerzgrenze, und minimieren Sie Ihre Ausgaben. Wollen Sie eine Stadt aufbauen, in der Sie gerne selbst wohnen würden, lesen Sie die Zeitungen, um die öffentliche Meinung im Auge zu behalten, und handeln Sie so, als wären Sie selbst ein Sim.

Haben Sie mit dem Aufbau begonnen, halten Sie die Stadt zunächst klein, und investieren Sie mäßige Summen in die Infrastruktur. Halten Sie Ihre Ausgaben in Grenzen. Sie wollen baldmöglichst aus den roten Zahlen heraus und schwarze Zahlen schreiben. Üben Sie sich in Geduld und bauen Sie ein ausreichendes Finanzpolster auf.

Versuchen Sie bei Ihren Bauvorhaben, keine großen, dicht bevölkerten Gegenden zu schaffen. Je dichter die Bevölkerung eines Gebiets, desto höher die Umweltverschmutzung und Kriminalität. Versuchen Sie, einen gangbaren Mittelweg zwischen großer Flächenausdehnung und sardinenbüchsenähnlicher Dichte zu finden.

Erinnern Sie sich stets daran, daß nicht nur der Bau der Infrastruktur teuer ist, sondern auch ihre Instandhaltung.

Falls Sie bei den städtischen Diensten sparen müssen, tun Sie, was Sie nicht lassen können, doch sorgen Sie dafür, daß die Polizei gut finanziert ist. Ist Ihre Stadt klein oder haben Sie zahlreiche Polizeireviere, ist eine hundertprozentige Finanzierung vielleicht nicht unbedingt notwendig, doch seien Sei vorsichtig! Ermitteln Sie mit Hilfe des Abfragewerkzeugs in der Stadt-Werkzeugleiste die Wirksamkeit der Polizeireviere. Ist die Zahl der Verhaftungen gleich der Zahl der Vergehen, können Sie die Finanzierung der Polizei eine Weile senken. Liegt jedoch die Zahl der Verhaftungen hinter der Zahl der Vergehen zurück, sollten Sie die Finanzierung wieder anheben oder weitere Polizeireviere gründen. Eine hohe Kriminalitätsrate führt zu Wertverlusten bei den Grundstückspreisen, zur Abwanderung von Bürgern und zu verminderten Steuereinnahmen.

Sparmaßnahmen bei den Feuerwachen wirken sich weniger drastisch aus, können jedoch gefährlich werden. Das Risiko tragen die Sims, wenn Sie hier unbedingt sparen müssen. Sie können im "Katastrophen"-Menü die Option "Keine Katastrophen" wählen - wenn Sie ein Feigling sind.

Versuchen Sie, hohe Grundstückswerte zu erhalten, damit Ihre Einkünfte aus Vermögenssteuern gesichert sind. Sehen Sie jedoch auch weniger teure Wohngebiete vor, da nicht jeder Sim genug Geld für eine Luxusvilla am Seestrand hat.

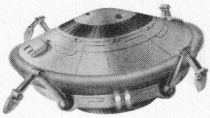
Erinnern Sie sich daran, daß Sie die Kraftwerke alle 50 Jahre ersetzen müssen. Der Bau der großen, teuren Kraftwerke ist wirtschaftlicher bezüglich der Kosten pro Megawatt, rechnet sich jedoch nur in Städten, die so groß sind, daß viel Energie benötigt wird.

Die Größe der drei grundlegenden Gebietsarten sollte in einem gesunden Verhältnis zueinander stehen, das heißt, die Zahl der für Wohngebiete reservierten Kacheln sollte in etwa gleich der Summe der von Geschäfts- und Industriegebieten belegten Kacheln sein. In einer Kleinstadt ist mehr Industrie als Handel erforderlich. Bei Einwohnerzahlen von etwa 100.000 sollten sich Industrie- und Geschäftsgebiete die Waage halten. Bei einer größeren Bevölkerungszahl sollten Sie mehr in Richtung Geschäftsgebiete tendieren. Die Nachfrageanzeige gibt Auskunft über die benötigten Gebietsarten.

Versuchen Sie, sich der Landschaft anzupassen, anstatt ihr mit brutaler Gewalt entgegenzuarbeiten. Sie bekommen dadurch nicht nur eine viel "organischere" Stadt mit einem viel natürlicheren Lebensgefühl, sondern werden auch viel Geld sparen. Tip: Wählen oder schaffen Sie eine besonders attraktive Landschaft, bevor Sie die Stadt gründen.

Was das eigentliche Layout der Stadt anbelangt, können Sie problemlos Karten verschiedenster Städte auf der ganzen Welt beschaffen oder, etwa in Atlanten, einsehen. Nehmen Sie Ihre Lieblingsstadt als Ausgangspunkt und versuchen Sie, sie zu verbessern.

Versuchen Sie es mit der "modularen" Methode. Bauen Sie zuerst eine kleine, kompakte "Nachbarschaft" mit allen erforderlichen Gebieten, Verkehrsmitteln und Dienstleistungen, die wirtschaftlich gesund - oder sogar profitabel - ist. Kopieren



Sie dann das Muster dieser Nachbarschaft in anderen Nachbarschaften. Plazieren Sie diese Nachbarschaften strategisch, so daß teure Einrichtungen wie Schulen, Hochschulen, Museen und Kraftwerke gemeinsam genutzt werden können.

Vor allem jedoch sollten Sie Ihre Phantasie walten lassen.

Katastrophenbewältigung

Katastrophen treten gelegentlich ein - außer Sie haben im "Katastrophen"-Menü die Option "Keine Katastrophen" gewählt. Die mit einem Szenarium assoziierten Katastrophen treten auch dann ein, wenn Sie "Keine Katastrophen" gewählt haben. So ist das eben. Falls Sie der abenteuerliche Typ sind (oder ganz einfach nur gemein), können Sie Katastrophen über das "Katastrophen"-Menü manuell auslösen, um zu prüfen, wie gut Sie auf so etwas vorbereitet sind bzw. wie robust Ihre Stadt ist. Nicht alle Katastrophen sind über das "Katastrophen"-Menü verfügbar.

Bestimmte Bedingungen in einer Stadt ziehen Katastrophen an oder halten sie fern, und manche Ereignisse können sie sogar verursachen. Bis zu einem gewissen Grade können Sie sich also auf Katastrophen vorbereiten und sogar die Wahrscheinlichkeit ihres Eintretens verringern.

Bei Eintritt einer Katastrophe sollten Sie zuerst versuchen, möglichst viele Brände zu löschen. Danach sollten Sie den Wiederaufbau der Strom- und Wasserversorgung vorantreiben, Straßen, Autobahnen, S-Bahnen usw. reparieren. Drücken Sie sofort die Schaltfläche "Notfall" in der Stadt-Werkzeugleiste, die es Ihnen gestattet, Feuerwehr, Polizei und ggf. auch Militär zu den Katastrophengebieten zu entsenden, doch achten Sie darauf, wen Sie wohin schicken. Die Feuerwehr eignet sich hervorragend für die Bekämpfung von Bränden, unterliegt jedoch meist im Kampf mit Randalierern. Polizisten werden zwar mit Randalierern fertig, kommen jedoch eventuell in Bränden um. Polizei und Feuerwehr können Dämme zur Bekämpfung von Überschwemmungen bauen. Ist eine Militärbasis in der Stadt, stehen Ihnen bei Katastrophen eventuell auch Truppen zur Verfügung. Die Soldaten können als Ersatz für die und/oder zur Unterstützung der Polizei oder Feuerwehr eingesetzt werden, nur sind sie weniger spezialisiert und daher etwas weniger effektiv.

Zerstört eine Katastrophe ein Gebiet, müssen Sie den Schutt manuell entfernen (mit dem Bulldozer im Modus "Demolieren/räumen"), bevor die Sims das Gebiet wieder aufbauen können.

FEUER

Brandgefahr besteht vor allem in der heißen Jahreszeit bei mangelhaftem Feuerschutz. Brände sind außerdem ein Nebenprodukt anderer Katastrophen wie Flugzeugabstürze, Krawalle und Wirbelstürme. Brände werden unter Verwendung der Schaltfläche "Notfall" in der Stadt-Werkzeugleiste durch Blockierung mit den Feuerwehrsymbolen bekämpft. Kreisen Sie die brennenden Kacheln mit den Feuerwehrsymbolen ein. Die Entsendung der Polizei zum Ort des Feuers hält Autos und die Menge fern und erleichtert damit die Arbeit der Feuerwehr, doch können Polizisten keine Feuer löschen. Haben Sie eine geeignete Militärbasis in der Stadt, können Sie auch Truppen zur Brandbekämpfung einsetzen.

ÜBERSCHWEMMUNGEN

Zu Überschwemmungen kommt es in der niederschlagsreichen Jahreszeit. Außerdem können sie als Folge von Orkanen, Flutwellen oder Wirbelstürmen auftreten. Mit höchster Wahrscheinlichkeit kommen sie an der Küste vor, doch ist gelegentlich auch ein Fluß für eine Überschwemmung gut. Ist die Überschwemmung erst einmal da, gibt es nicht sehr viel, was Sie tun können, doch können Sie entsprechende Vorbereitungen treffen, um das Schlimmste zu verhindern. Überschwemmungen zerstören ausschließlich Objekte auf Meereshöhe. Gebäude, die nur eine Kachel höher liegen, trotzen dem Unwetter. Da Seehäfen auf Meereshöhe liegen müssen, sind sie ein Hauptziel für Überschwemmungen. Enthält Ihre Landschaft einen Fluß, sollten Sie versuchen, Seehäfen flußaufwärts, weg von der Küste, zu bauen. Sie können außerdem den "Anheben"-Modus des "Bulldozer"-Werkzeugs einsetzen, um in überschwemmungsgefährdeten Gebieten schützende Deiche zu errichten. Bei einer Überschwemmung können Sie Polizei und Feuerwehr mit dem "Notfall"-Werkzeug losschicken, um Barrieren zum Schutz gegen das weitere Vordringen der Wassermassen zu bauen. Dabei verlieren Sie vermutlich etliche tapfere Beamte, doch sollte der weitere Durchbruch der Überschwemmung gestoppt werden.

KRAWALLE

Die Hauptursachen von Krawallen sind Hitze, hohe Kriminalität und Arbeitslosigkeit. Zu Krawallen kann auch ein länger währender Stromausfall führen. Eine gesunde Wirtschaft und niedrige Kriminalitätsrate sind die besten Schutzmaßnahmen gegen Krawalle. Und sorgen Sie dafür, daß die Stromversorgung funktioniert. Krawalle können Sie mit Hilfe der Schaltfläche "Notfall" durch Entsenden der Polizei bekämpfen wie Brände durch Entsenden der Feuerwehr. Brände sind Nebenprodukte von Krawallen.

FLUGZEUGABSTÜRZE
Manchmal stürzt ein Flugzeug oder Hubschrauber ab. Dadurch kommen ein paar Gebäude zum Einsturz, die Hauptgefahr eines Flugzeugabsturzes besteht jedoch in den dadurch ausgelösten Bränden. Löschen Sie diese so schnell wie möglich, leiten Sie Ermittlungen zur Ursache des Absturzes ein, und belassen Sie es bei "menschlichem Versagen des Piloten". Ist ein Flugzeug auf dem Flugplatz abgestürzt, feuern Sie den Flugsicherungs-Controller.

WIRBELSTÜRME UND ORKANE
Wirbelstürme und Orkane werden durch bestimmte klimatische Bedingungen ausgelöst und können nicht verhindert werden. Beachten Sie die Wetterberichte der Zeitungen über heftige Winde; vielleicht können Sie dann Polizei und Feuerwehr noch rechtzeitig verstärken. Diese beiden Sturmarten sind in Wirklichkeit ziemlich unterschiedlich, haben in SimCity 2000 jedoch fast dieselbe Wirkung, außer daß Wirbelstürme eine schmale Schneise der Zerstörung hinterlassen, während Orkane noch viel gründlichere Arbeit leisten.

ERDBEBEN
Auch Erdbeben können nicht verhindert werden. Nur die Symptome können behandelt werden - und diese sind zahlreich. Erdbeben erschüttern nicht nur Gebäude und fügen der Infrastruktur (Straßen, Bahnstrecken, Stromleitungen usw.) Schaden zu, sondern lösen auch Feuer, Plünderungen und Krawalle aus. Sie können lediglich die Brände löschen, die Stromversorgung und Verkehrssysteme wieder herstellen, den Mob unter Kontrolle bringen und die Stadt neu aufbauen.

GAU
Falls Sie ein Kernkraftwerk haben, besteht stets das Risiko eines GAU ("größter anzunehmender Unfall"). In einem solchen Falle sitzt Ihre Stadt wirklich tief in der Tinte. Es gibt eine Riesenexplosion, Brände brechen aus, radioaktive Strahlung breitet sich aus und verseucht das umgebende Land und Wasser. Die Strahlenbelastung überdauert Generationen. Weder Sie noch die Sims können auf verseuchtem Boden bauen.

Verwechseln Sie das Ende der Lebensdauer eines Kernkraftwerks nicht mit einer Katastrophe. Die Kernkraftwerke hören zwar nach fünfzigjährigem Einsatz auf, Strom zu liefern und zerfallen, doch besteht dadurch keine Gefahr - es sei denn durch zeitweise Überlastung der Stromversorgung oder Totalausfälle. Das Kraftwerk fällt lediglich aus; es schmilzt weder nach unten durch, noch gibt es Strahlung ab oder fliegt in die Luft.

Bei Fusionskraftwerken gibt es keinen GAU und keine Strahlengefahr - nur bei konventionellen Atomkraftwerken, die auf Kernspaltung basieren.

KLEINER TECHNISCHER FEHLER

Auch Mikrowellenkraftwerke haben ihre kleinen Schwächen. Gelegentlich verfehlt der Energiestrahl vom Satelliten die Empfangsschüssel und verursacht Zerstörung und Todesfälle. Dies können Sie nicht verhindern, doch sollten Sie die resultierenden Brände baldmöglichst löschen. Gehen Sie auf Nummer sicher, indem Sie Mikrowellenkraftwerke weit draußen aufstellen, wo der angerichtete Schaden gering ist.

DAS MONSTER

Das Monster ist ein intelligentes Wesen aus dem Weltraum, vielleicht aber auch nur ein außer Kontrolle geratener Spezialeffekt aus der Traumfabrik Hollywood. Da die Kommunikation mit dem Monster nicht hinhaut, wissen wir auch nicht, ob es unsere Städte mutwillig zerstört oder ganz einfach nicht versteht, wie unangenehm es uns ist, zerdrückt, in Brand gesetzt oder auf einem anderen Planeten ausgesetzt zu werden. Das Vorhandensein mancher Militärbasen kann das Monster in seinen Aktivitäten behindern oder seine Abreise beschleunigen. Sollte es Ihnen gelingen, dem Monster verständlich zu machen, wie asozial sein Verhalten ist, würde es vielleicht mit seinen Untaten aufhören. Vielleicht aber auch nicht...

ANDERE

Es gibt auch andere Katastrophen, die in SimCity 2000 dann und wann auftreten, doch diese geben wir Ihnen als Überraschung mit auf den Weg.

GALERIE

Wie immer wollten wir auch diesem Handbuch etwas Besonderes beilegen, etwas zur Vertiefung der mit SimCity 2000 gewonnenen “Stadterfahrung”.

In der Vergangenheit haben wir Abschnitte zu Geschichte oder Hintergrund in das Handbuch aufgenommen, die von einer Person recherchiert und geschrieben wurden. Diesmal lieferte die Stadt selbst das Stichwort.

Alle großen Städte der Welt - Athen, London, Amsterdam, New York, Wien, Paris usw. - wurden nicht von einer Person geplant. Sie sind das Produkt vieler Menschen über sehr lange Zeiträume.

Unter diesem Gesichtspunkt ist unser “Zugabeabschnitt” eine Galerie mit Fotos, Gedichten, Zitaten und Essays mehrerer Personen geworden. Alle “Ausstellungsstücke” dieser Galerie haben eines gemeinsam: sie befassen sich alle auf irgendeine Weise mit in Städten gemachten Erfahrungen und von Städten hervorgerufenen Gefühlen.

Ein Großteil der Galerie befindet sich auf den folgenden Seiten, weitere Bilder, Schriftstücke und Zitate sind jedoch über das ganze Handbuch verstreut.

UNTITLED

Carry me over the planate tops
Of steel, brick and elemental rock
Peppered lights dazzle the Moorish sky
As I gaze through the magnified eyes of flight
My city looks up, with Byzantine eyes
Lapping the world as I ascend its sky

Sweet ladies stroll through
the bright nights of Astor
Children of St. Mark's rollick there
Where strangers flock for a roll in the city
Through the breeze of its rhythm they dare
Silky fingers count a midnight take
Jackal eyes attend a back-street wake

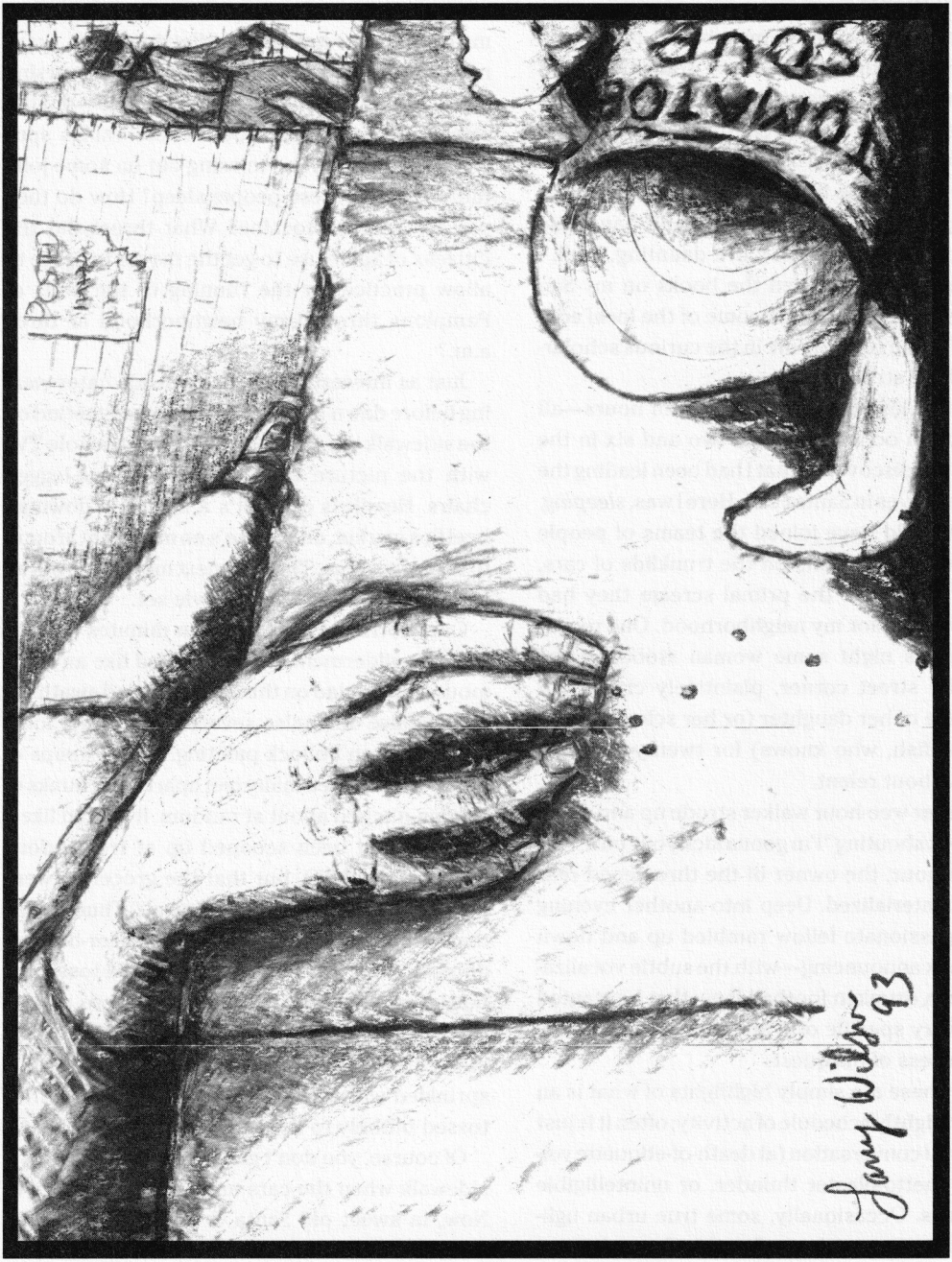
Some mock my city as cloying, calling it elite
But this salient hub does not weep, nor sleep
nor die at night
It dreams—alive, with lusty insomniac satyrs
Adroitly dancing in the
cool lower eastside breeze
On the auspicious wings of flight, belted
down
Above the womb of eight million children

My sad yet ecstatic eyes linger, nostalgic
As I whirl East to the land of the rising sun
To study the art of thin needles
and pressing thumbs
I hang my claws—adorn sentient eyes
And to the beast below
My wicked city—good-by

— David Caggiano

Self-Portrait in the City — Barbara Pollak, Pencil on Cardstock

David's poem recounts his mixed emotions as he prepares to move from loose and wild New York City to a disciplined way of life in Mishima Japan (to study shiatsu and acupuncture). Barbara draws a hopeful picture of her San Francisco home while on the facing page Larry expresses a far dimmer view.



The Blind Man Stops to Listen — Larry Wilson, Graphite and Chinese White

BIG CITY BLUES

by Tom Bentley

I had never considered myself that much of a tenderfoot. I thought that the transition from years of Santa Cruzing to the streets of San Francisco would be no great shakes. Heckfire, I'd grown up in the suburbs of big-city Long Beach—I knew the subtle bitternesses of a neighbor's more perfectly trimmed lawn—and San Francisco couldn't be much more daunting. Well, I had barely straightened the books on my San Francisco shelves before some of the local educators began tutoring me in the curious scholarship of the streets.

My first lesson was about school hours—all instruction occurs between two and six in the morning. I discovered that I had been leading the dullest of lives in Santa Cruz. Here I was, *sleeping,* when I could have joined the teams of people who thump their fists on the trunklids of cars, yodel, or release the primal scream they had saved up just for my neighborhood. One recent bottomless night some woman stood on the opposite street corner, plaintively crying out the name of her daughter (or her schnauzer, or her goldfish, who knows) for twenty-five minutes, without relent.

Another wee-hour walker strode up and down my block shouting "I'm gonna kick your butt," for half an hour; the owner of the threatened rear never materialized. Deep into another evening some passionate fellow rambled up and down the block announcing—with the subtle vocalizations of a drunken football fan—that he wanted some very specific oral attention. I can't verify the success of his quest.

Now these are simply highlights of what is an almost nightly schedule of activity; often it is just animated conversation (at death-of-etiquette volume), ghetto-blaster thunder, or unintelligible gruntings. Occasionally, some true urban ugliness crops up, such as when I had to ask some gentleman who was throttling his date below my second-story window to please seek some other means of expressing his affection. The scary moments are when you hear tremendous cursing and scuffling and then absolute silence—did the streets claim another soul? These things spur some questions: Am I missing out on some jolly fun? When do these people sleep? How do they pay for all that cocaine? What threat did the citizens of Spain use to get the mayor to agree to allow practice for the running of the bulls at Pamplona through my neighborhood at three a.m.?

Just as interesting as the curbside caterwauling before dawn's dress is what you might find on the sidewalk the next morning. Huge console TVs with the picture tube stove in. Three-legged chairs. Headless dolls. It's a bit like a down-at-heel flea market, only there's no merchant around to take any offers. Then the next morning it will all be gone, like a one-night movie set.

One morning I gaped for ten minutes in complete bewilderment at what looked like an enormous street salad on the corner. Broad swaths of mayonnaise and salsa seven or eight feet long, like a Jackson Pollock painting. Huge clumps of broccoli scattered many feet apart. Big chunks of salmon pitched about at random. It looked like a shopper had been scooped up at tremendous velocity by a UFO, but that the groceries were discarded as they swooped away. Time it was that I would become incensed when beer-brained dolts on their way to the beach would toss their bottles onto my lawn in Santa Cruz—here, people leave a lifetime's worth of clothing in the center of the sidewalk, a sidewalk as likely as not to be sprinkled with the shattered remains of bottles tossed blithely to their deaths.

Of course, you don't get to see the glass on the sidewalk when the cars are parked on *top* of it. Now, in sweet old Santa Cruz I would screech when I would return from some summertime

errand and have to park *across the street* because some beach-bound yahoos had snagged all the spots in front of my house. Well, I have been educated to understand that a parking spot across the street from my house is sweeter than music from Apollo's lute—I feel almost guilty not having to drive around the block, and then the next block, and then .... Your entire *world* here is dependent upon your parking situation. Heard of a good restaurant four miles away? Walk, my friend. Going to a job interview at ten? Better leave at seven-thirty, just in case the parking is bad. Want to eat in Chinatown on a weekend? Stay at home and cook Top Ramen. In my neighborhood people park around corners, in crosswalks, in front of hydrants, on the sidewalk—you could make some serious money if you could invent a cheap, lightweight, ramped platform to park above other cars.

That is, as long as someone wasn't sleeping upon the bottom car. I had always considered the street-people situation in Santa Cruz to be a difficult and sad circumstance with no easy solution. Well, the street people in Santa Cruz seem like silk-bedecked barons in comparison to the street people in San Francisco. These are not people marching to a different drummer; they are waltzing to an occult *orchestra.* Here are folks with lightning storms in their heads, shouting their pain in tangled syntax no linguist could untwist. Some very bad cases look almost like sacks of rust and mold. Human detritus—pained, purposeless, and defined by the lack of something I take for granted, a home.

Yet, if it is an unusual look you seek, the street people take a back seat to some of the deliberate productions of antic appearance seen in this fair city. Sure, Santa Cruz has its share of outlandishly or eccentrically or even frighteningly haired hipsters, but they are Lady Di's in waiting next to some of the rare specimens here. Here we have people who look as though a wombat with delerium tremens razored across their heads. Here are haircuts that cost one hundred dollars but had to have been rendered with plumber's tools and glue. Upon these heads rest colors never known to nature. Here are people who dye their nostril hair orange. I love them.

And for any of you Santa Cruz types who were worried that your wardrobe of black jackets, shirts, pants, and boots was on its way out, don't fret—one look around the Haight and you can confidently see that the sweetly cadaverous look, a kind of Lazarus in black leather, has never been more richly represented. Dye your tongues black and come here; no one would blink an eye.

You know, it seems like I'm complaining about the education I'm getting. Nah, it's been worth every sleepless night. Almost. And, jeepers, when I top a hill on my bicycle and catch a glimpse of the sun slapping the riffled waters of the bay and the shoulders of the great Golden Gate thrown back, I get a strong sense of place and rightness. It sounds completely corny, but there's a certain sustenance and a kind of odd, quiet glory here. It's enough to go on with things, at least until the next band of recreational honkers (I'm convinced there's a sign on the freeway directing them to my block) drives up and down making merry on their horns.

But I do miss the loveliness and charm of Santa Cruz. I marvel when I think of the things I use to complain about there. It's a different world, but so easy to visit. Save me a parking place.

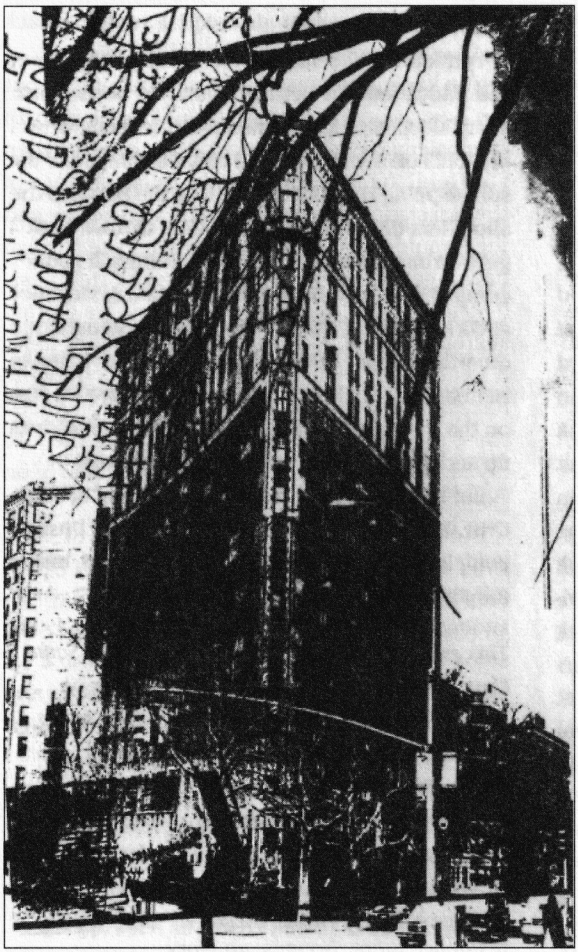
This essay, first published in Good Times, a Santa Cruz, CA newspaper, is one man's musings on moving from the small town of Santa Cruz to big, bustling San Francisco. Mr. Bentley recently returned from a night out on the town in San Francisco, and having driven for eleven hours straight in search of a parking place, he drove back to Santa Cruz and has once again taken up residence there. No guts, no glory.

CHOKING

Choking on the
N.Y. skyline,
taxis leering
wide-mouthed
down the boulevard,
you hold my hand,
memories piled
in barricades—
brittle, quick,
cutting and loving.

On the acrid
pavement,
we breathe
the shallow air,
dry bones
and memories
collapsing,
arming.
Taxis tear echoes
from the buildings—
words
fail.

— Margo Lockwood
August 1992



Cityscape 1 — Emily Friedman, Photograph

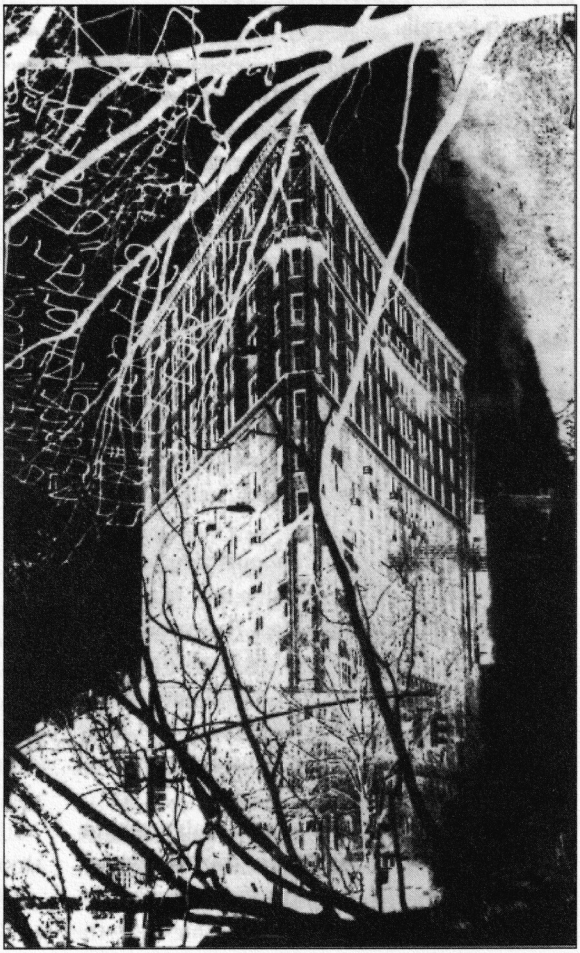
N.Y. DAWN

5 am
in your loft,
water banging
down
fire
escapes
empty,
as this
room.

the hissing rain
whispers
dionysian
drum solos.
new york city
gnashes her teeth,
buried
alive
under blue
water
running...

it is
almost like silence,
a thousand
conversations
on rooftops
and windows.
almost like silence,
this roar
of solitude.

— Margo Lockwood
to Lisa Lee
January 16, 1985



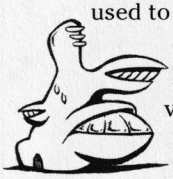
Cityscape 2 — Emily Friedman, Photograph

CITIES OF TOMORROW

by Keith Ferrell

Do cities even *have* futures? Of course they do: it's just that the future isn't what it used to be.

And what exactly did our metropolitan future used to be? One thinks of the great science fictional cities of the past. Isaac Asimov's *Caves Of Steel,* vast urban constructs, the natural world excluded, populated by humans and robots increasingly hard to tell apart.



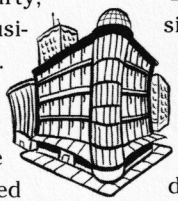
Or Robert Silverberg's urban monads from his *World Inside* series: huge arcologies climbing hundreds of stories toward the sky, self-contained worlds in themselves.

H.G. Wells, who knew more about the future than most of us, made his urban vision tacit in his only original film: *The Shape Of Things To Come.* Watch the final segment of the film as the camera pursues a long, prowling pan through a fabulous science fiction city, the more fabulous for the fact that in the movie's context it has been built upon the ashes of global conflagration.

Or the many World's Fair portrayals over the years, each more elaborate than those previous, showing pristine cities overflown by airborne taxis, skyscrapers become delicate spires flung skyward, architecturally celebrating both the human and the urban experience.

Now visit a real city.

How different the reality is: smelly, dirty, dangerous, crumbling, abandoned by business, fled by families who can afford to flee.



Who would live in such a place?

Youth, that's who.

The artistic and ambitious young have always been attracted to cities, undeterred by danger—perhaps, indeed, drawn by it. There is a pulse and a power to all but the most defeated of urban areas, a sense of risk and excitement, adventure and opportunity.

And it draws the young like magnets.

Visit any of the world's great cities: Tokyo, London, Los Angeles, Rio, San Francisco, Paris, Cairo, Moscow, Hong Kong, or New York—*always,* always and above all New York, the Apple, the one true capital of the planet—and take a walk. Don't restrict yourself to the tourist paths.

Keep your eyes open. Look at the boutiques and shops (*not* just the chain outlets) catering to the young, often owned by the young themselves. Stroll through a gallery and marvel at the freshness and impudence of the new generation of artists.

Keep your ears open. Listen to the music coming from small clubs or basement apartments, kids wrestling with craft as well as art. Drop into a bookstore and eavesdrop on a pretentious but sincere conversation or two. Grab one of the free newspapers that seem to bloom in every city in the world, read it with your ears as well as your eyes. Listen to what they're saying: find out what's important to the kids, why they've come to the city, what they hope to accomplish.

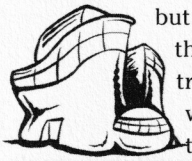
Keep your heart open. Walk through a park late on a spring afternoon. Bask in the radiance given off by young lovers, in the city seeking the realization of shared dreams.

Cities call out to youth. That's been true since cities first existed, and it will remain true as long as cities exist. If you want to discover the next generation of *anything,* go to a city.

But what about the other side? The dark side of our cities? The danger? The dirt? The deprivation? The despair?

In other words, the challenges we face, we who love cities and live in them, and also those who've fled them but still must deal with the consequences that flow from urban areas.

Again, look to youth. It is worse than a cliché to state that the young are our greatest resource,



but the thing about clichés is that they generally contain a core of truth. Well, for our future cities, we need to consider those artistic and ambitious youths to be an urban core—or corps!—of truth. We need to enlist their energies in combat against that dirt and despair, in opposition to the deprivation and the danger.

Youth knows no better, you know? Youth doesn't know that these problems are insoluble, are only going to get worse. Youth—the best of youth—believes that problems are meant to be solved, and understands that solutions must be *sought,* not legislated. They have energy, they have enthusiasm, they have ideas—in short they possess everything that's needed to approach the dilemmas of urban life and, maybe, make a difference.

Cities also entrap youth. There are young people in our cities who aren't artistically enfranchised, who aren't ambitious in any acceptable sense. Who have not *come* to the city, but are *trapped* there. Not even or not really *youth:* the word does not apply because they have been afforded no opportunity to *be* youthful. Who've been beaten from birth and who in what is all too often a single blinding instant of violence find themselves without option other than to beat back. Their souls—their potential and promise, their chance of creating art, participating in commerce, and discovering their gifts—are lost without ever having had the chance to grow.

Too often—indeed, almost constantly—it's that blinding flash of violence that becomes, via the media, *the* image of our cities. Yet cities have *always* been violent; the violence is part of the package that comes with assembling a large population in a central area.

That violent image, though, is why, as youth moves into late youth and early middle age, as artistic ambition becomes career, young love burgeons into family, as in other words life goes on, too much of that vibrant life leaves the cities. Leaves just as artistic and intellectual peaks and primes are being attained. Leaves for the suburbs which offer the succor of comfortability, but lack the pulse, the drive, the excitement of the city. They depart the domain of dreams.

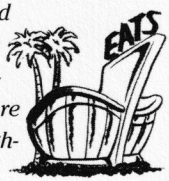
And therein lies, at this moment in history, the urban rub. The people most able to do something about urban problems are those most likely—and most able—to leave urban areas.

What's needed—and I believe that we are beginning to see hints of this becoming an actuality—is gathering collaboration between and among the energies and enthusiasms of the most capable of our urban young, and the potentials and problems of the disenfranchised. We must pursue a matchmaking of the capable with those who do not yet know that they, too, are capable—and capable of creating wonders.

Unrealistic? No doubt—but what could be more unrealistic in the first place than the creation of cities? Who could possibly expect conglomerations of millions, or *tens* of millions of that most contentious of creatures, the human being, to work at all, much less work well.

Yet they do work, and they can work well. Cities both call to youth and entrap youth. The challenge that we face is one of ensuring that those who most clearly hear the cities' call are not lost just as they become best able to approach the cities' problems, to free those who are trapped there. Then, and only then, will we begin to get a glimpse—there, on the horizon, to be strived for if never fully obtained—of the cities of our dreams, the real cities of tomorrow.

Keith Ferrell is the Editor of OMNI Magazine, author of more than a dozen books, and a leading young futurist who loves cities very much indeed. The cartoons by John "Bean" Hastings are part of a set, which are spread throughout the manual.

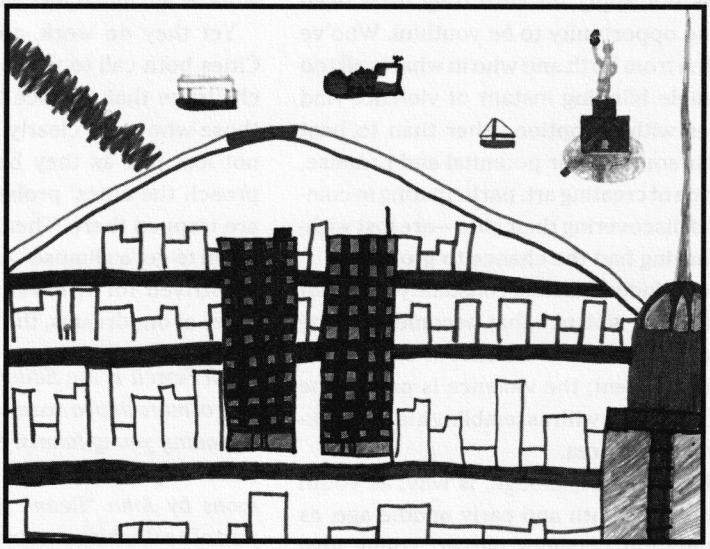


William Holiday, Crayon on Paper

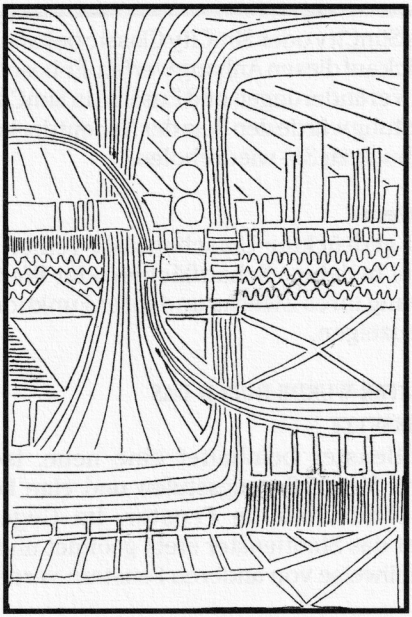
These drawings show just how differently two people can view the same city.

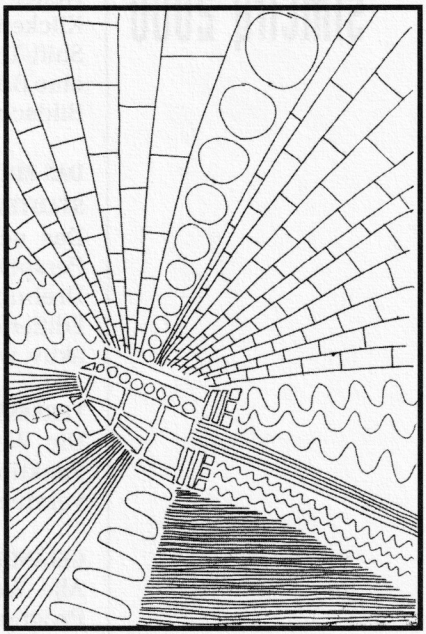
7-year-old William Holliday describes his picture as "the bad part of town," with people begging for money, getting drugs, smoking and drinking. The sun is trying to get through the polluted sky. In the background the buildings are run down, deserted—nobody wants to live there. The cars look like bumper cars because of all the wrecks they've been in.

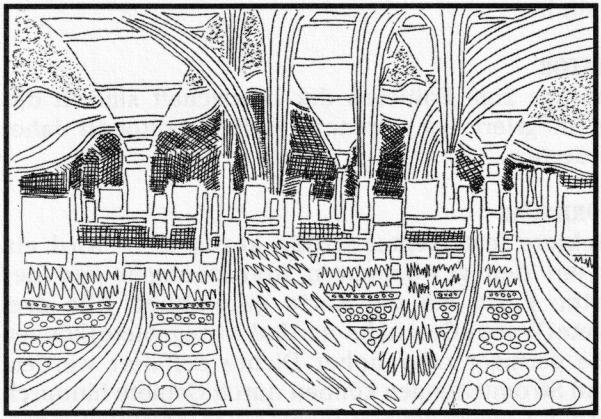
10-year-old Joey Holliday's drawing shows an entusiastic view of New York City, complete with the Empire State Building, the Statue of Liberty, and the Twin Towers.



Joey Holiday, Crayon on Paper







Cityscapes — James Hewes, Etchings

Anhang

Von SimCity nach SimCity 2000

Ist Ihnen bereits SimCity oder SimCity Classic bekannt, sollten Sie einen kurzen Blick auf diesen Anhang werfen. Er beschreibt einige der wichtigsten Veränderungen und Zusätze in SimCity 2000. Eine komplette Auflistung würde den Reiz der Neuentdeckung nehmen - und das Handbuch zu 3/4 wiederholen.

Neues Hilfesystem
Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste (einer der beiden Shift-Tasten) auf beliebige Schaltflächen oder Werkzeuge, um eine Beschreibung ihres Zwecks und ihrer Funktionsweise am Bildschirm anzuzeigen.

DAS EDITIERFENSTER WURDE DURCH DAS STADTFENSTER ERSETZT

Das neue Stadtfenster beinhaltet eine neue, isometrische Perspektive, drei Vergrößerungsstufen und eine Funktion zur Drehung der Landschaft im Fenster. Im Gegensatz zum Editierfenster ist das Stadtfenster stets geöffnet und auch dann aktiv, wenn es teilweise von anderen Fenstern verdeckt wird.

VERBESSERTE WERKZEUGLEISTE

Die Werkzeugleiste im Stadtfenster hat viele zusätzliche Funktionen, die teilweise in den Untermenüs der Schaltflächen versteckt sind.

GELÄNDEEDITOR

Alle Werkzeuge zum Editieren der Landschaft sind in das Programm integriert; ein getrennter Geländeeditor ist daher nicht erforderlich.

GEBIETSZUORDNUNG

Anstatt Gebiete festgelegter Größe abzusetzen, wird ein Rechteck mit den gewünschten Abmessungen und der gewünschten Form auf die Karte gezeichnet. Alle drei Grundgebiete (Wohn-, Geschäfts- und Industriegebiete) können als Gebiete geringer oder hoher Dichte definiert werden. Straßen und Stromleitungen können durch Gebiete hindurch verlegt werden. Gebiete können über Straßen, Stromleitungen, Hügel, Täler und Wälder hinweg definiert werden. Der Strom wird nicht mehr ohne Stromleitungen von einem leeren Gebiet zum nächsten übertragen, sondern von Gebäude zu Gebäude zu anschließenden Gebieten.

DAS GELÄNDE HAT HÖHENSTUFEN
Das Gelände ist nun in bis zu 32 Höhenstufen unterteilt. Städte können daher auf Bergen oder in Ebenen gebaut werden.

DIE UNTERGRUNDEBENE
Für das Wassernetz (ja, auch dieses ist neu) und U-Bahnen (ebenfalls neu) gibt es jetzt eine Untergrundebene.

S-BAHNEN, U-BAHNEN, BAHNHÖFE UND STATIONEN
S-Bahnen wurden durch ein weiteres öffentliches Verkehrsmittel - U-Bahnen - ergänzt. Erwarten Sie aber nicht, daß diese Bahnen gleich nach dem Legen der Geleise rollen - zuerst müssen Sie Stationen und Bahnhöfe plazieren, in denen die Passagiere zu- und aussteigen können.

VORÜBERGEHEND UND PERMANENT ANGEZEIGTE FENSTER
Einige Schaltflächen führen zur Anzeige kleiner Fenster, die nur vorübergehend am Bildschirm angezeigt werden, solange die Maustaste gedrückt bleibt. Die permanent angezeigten Fenster - sie bleiben geöffnet, bis Sie sie wieder schließen - können auf zwei verschiedene Weisen geöffnet werden. Entweder Sie klicken auf die entsprechende Schaltfläche in der Werkzeugleiste, halten die Maustaste gedrückt und ziehen das Fenster von der Werkzeugleiste weg, oder Sie wählen das gewünschte Fenster im “Fenster”-Menü aus.

ZEITUNGEN HABEN DAS AUSWERTUNGSFENSTER ERSETZT
Lesen Sie die Zeitungen durch, um die öffentliche Meinung zu erfahren und sich über für Ihre Stadt wichtige Ereignisse zu informieren.

NEUE STÄDTISCHE DIENSTE
Zusätzlich zu Polizeirevieren und Feuerwachen sind Sie nun auch für Krankenhäuser und Gefängnisse verantwortlich.

NEUES BILDUNGSSYSTEM, FREIZEITEINRICHTUNGEN
Zur Schaffung eines städtischen Bildungssystems können Sie Schulen, Hochschulen, Bibliotheken und Museen gründen. Unter den verfügbaren Freizeiteinrichtungen sind Parks, Zoos, Stadien und Jachthäfen.

NEUES BEVÖLKERUNGSFENSTER
Dieses Fenster gibt Ihnen Auskunft über die Altersverteilung, die Lebenserwartung und den Bildungsstand der Bürger.

NEUES INDUSTRIEFENSTER

Dieses Fenster zeigt die in der Stadt vorhandenen Industriezweige und den Inlandsbedarf an verschiedenen Industrieprodukten an. Außerdem ermöglicht es die Festlegung branchenspezifischer Steuersätze zur Förderung oder Abschreckung einzelner Industrien.

NEUES NACHBARNFENSTER

Ihre Stadt ist keine isolierte Oase mehr. In diesem Fenster sehen Sie die umliegenden Städte und ihre Bevölkerungszahlen.

NEUES VERORDNUNGSFENSTER

Nun können Sie im Stadtrat verschiedene Verordnungen durchboxen, die entweder mehr Geld einbringen (wie die Kommunalsteuer) oder die Lebensqualität der Sims steigern (zum Beispiel Pro-Lesekampagnen und Nachbarschaftswachen).

NEUE FINANZFUNKTIONEN

Das Budgetfenster wurde bedeutend erweitert; es enthält zusätzliche Kategorien und Steuermöglichkeiten.

UND NUN RAN ANS SPIEL

Genug des Herumstöberns in diesem Anhang - fangen Sie endlich an, SimCity 2000 zu spielen!

Literaturverzeichnis

Alexander, Christopher. *A New Theory of Urban Design.* Oxford University Press, 1987.

Alexander, Christopher, et al. *A Pattern Language.* Oxford University Press, 1977.

Ausubel, Jesse H., and Herman, Robert, Editors. *Cities and their Vital Systems, Infrastructure Past, Present, and Future.* Washington, D.C.: National Academy Press, 1988.

Banfield, Edward C. *The Unheavenly City.* Boston: Little, Brown and Company, 1968.

Boyer, R., and D. Savageau. *Places Rated Almanac.* Chicago: Rand McNally & Co., 1986.

Callenbach, Ernest. *Ecotopia.* Berkeley: Banyan Tree Books,1975.

Choay, Francoise. *The Modern City: Planning in the 19th Century.* New York: George Braziller, 1969.

Clapp, James A. *The City, A Dictionary of Quotable Thoughts on Cities and Urban Life.* Center for Urban Policy Research, Rutgers University, New Brunswick, 1984.

Clark, David. *Urban Geography.* Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1982.

Clay, Grady. *Close-Up, How to Read the American City.* Chicago: The University of Chicago Press, 1980.

Gallion, A., and S. Eisner. *The Urban Pattern.* New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1986.

Greenburg, M., D. Krueckeberg, and C. Michaelson. *Local Population and Employment Projection Techniques.* New Brunswick: Center for Urban Policy Research, 1987.

Hoskin, Frank P. *The Language of Cities.* Cambridge: Schenkman Publishing Company, Inc., 1972.

Jacobs, Jane. *The Death and Life of Great American Cities.* New York: Vintage Books, 1961.

Jacobs, Jane. *The Economy of Cities.* New York: Vintage Books, 1970.

Krueckeberg, Donald. *Urban Planning Analysis: Methods and Models.* New York: John Wiley & Sons, 1974.

Le Corbusier. *The City of Tomorrow and Its Planning.* New York: Dover Publications, Inc., 1987.

Register, Richard. *Ecocity Berkeley.* Berkeley: North Atlantic Books, 1987.

Rudofsky, Bernard. *Architecture Without Architects.* New York: Doubleday & Company, 1964.

Spreiregen, Paul D., AIA. *Urban Design: The Architecture of Towns and Cities,* New York: McGraw-Hill, 1965.

Warner, Sam Bass, Jr., Editor. *Planning for a Nation of Cities,* Cambridge, MA: The M.I.T. Press, 1966.

Whittick, Arnold, Editor-In-Chief. *Encyclopedia of Urban Planning.* New York: McGraw-Hill, 1974.

Planning (The magazine of the American Planning Association), 1313 E. 60th St. Chicago, IL 60637

RELATED READING FOR CHILDREN, FICTION AND NON-FICTION

Barker, Albert. *From Settlement to City.* New York: Julian Messner, 1978.

Burton, Virginia Lee. *The Little House.* Boston: Houghton Mifflin, 1942 (reissued 1969).

Dr. Seuss. *The Lorax.* New York: Random House, 1971.

Eichner, James A. *The First Book of Local Government.* New York: Franklin Watts, 1976.

Macaulay, David. *City: A Story of Roman Planning and Construction.* Boston: Houghton Mifflin, 1974.

Macaulay, David. *Underground.* Boston: Houghton Mifflin, 1976.

Monroe, Roxie. *Architects Make Zigzags: Looking at Architecture from A to Z.* Washington D.C.: National Trust for Historic Preservation, 1986.

Murphy, Shirley, and P. Murphy. *Mrs. Tortino's Return to the Sun.* Shepard Books, 1980.

Rhodes, Dorothy. *How to Read a City Map.* Chicago: Elk Grove Press, 1967.

Index

A - D

Abfrage 34-35, 71
Anhang 136
Anleihenrückzahlung 83
Bäume 109
Belohnungen 18-19, 112
Bereiche ohne Gebietszuweisung 100
Besondere Gebiete 100
Bevölkerungsfenster 38, 92
Bildung 69, 87, 114
Brücken 22
Budgetfenster 39-43, 81-89
Bulldozer 21, 59
Das Monster 124
Datei (Menü) 50-51
Diagrammfenster 37, 94-95
Drehung 71, 77

E-M

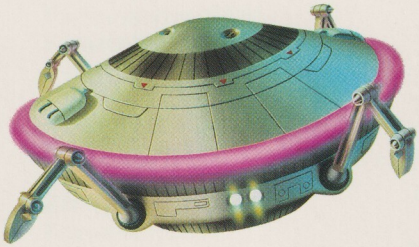
Einführung 1-4
Einführung 4
Elektrizität 61, 102-105
Erdbeben 123
Erfindungen 116-117
Fenster (Menü) 53-54
Fenster 55-96
Feuer 122
Flugzeugabstürze 123
Fluß 75
Freizeit 70
Freizeiteinrichtungen 110
GAU 123
Gebietszuordnung 14-15, 99-100
Gelände 48
Gelände-Werkzeugleiste 26-32, 75-77
Geländeeditiermodus 26, 56
Geleise 65-66
Geschäftsgebiete 68
Geschwindigkeit 117
Gesundheit & Wohlfahrt 86
Gewässer 109
Grünflächen 110
Häfen 67, 109
Handel 100
Hilfe 48, 74, 77
Industrie 101
Industriefenster 38, 93
Industriegebiete 68
Innenleben der Simulation 97-118
Karte 75
Karten-Werkzeugleiste 78-81
Kartenfenster 36-37, 78-81
Kartenmodus 56-81
Katastrophen (Menü) 52-53
Katastrophenbewältigung 121-129
Kleiner technischer Fehler 124
Klicken + Shift 7
Klima 111
Kraftwerke 16, 61
Krawalle 122
Küste 75
Landschaftsgestaltung (Schaltfläche) 21
Landschaftsgestaltung (Werkzeug) 60
Leicht, mittel und schwer 97
Literaturverzeichnis 139
Maus 48
Meeresspeigel 76
Menüleiste 12
Menüs 50
Militärbasen 113
Modi 56

N-S

Nachbarnfenster 39, 96
Nachfrageanzeige 24, 74
Notfall (Schaltfläche) 44
Notfall (Werkzeug) 60
Optionen (Menü) 51-52
Optionstaste 7
Orkane 123
Referenz 45-124
Schieberegler 75
Schilder 23, 70
Stadt-Werkzeugleiste 20, 58-74
Städtebaumodus 56
Stadtfenster 11, 55-77
Stadtgrenzen 48
Städtische Dienste 69, 115
Straßen 18, 63-65
Strategien 119-124
Strg-Taste 7
Stromleitungen 17, 61
Szenarien 47, 98-99

T-Z

Tutorial 1 - Grundlagen 10-24
Tutorial 2 - Landschaftsumgestaltung 25-32
Tutorial 3 - Weiterführende Funktionen 33-44
Tutorial 5-44
Über dieses Handbuch 3
Überschwemmungen 122
Umweltverschmutzung 111
Verkehr 105-108
Verkehrswesen 88
Verkleinern/Vergrößern 71, 77
Vermögenssteuer 82
Verordnungen 83
Verordnungsfenster 89-92
Von SimCity zu SimCity 2000 4, 136-138
Wassernetz (Werkseug) 62
Wassernetz 110
Wer sind Sie, und was sind Ihre Aufgaben? 46
Willkommen 2
Wirbelstürme 123
Woraus besteht eine [Sim]City? 8-9
Zeit 97
Zeitung (Menü) 54
Zeitungen 116
Zentrieren 72, 77



MAXIS

18/20 St John Street
London ECIM 4AY
Tel: 071 - 490 2333
Fax: 071 - 490 2177

S2P3GRMA